Poklanjamo vam stare brojeve THe GaMe®-a

THe GaMe®

Januar 2000, Broj 16, Godina 2. Cena 59 dinara

Abomination
Age of Wonders
Animaniacs
The Forgotten
Gorky 17 (Odium)
Hype: The Time Quest
Crusaders of Might & Magic
Rally Championship
Supreme Snowboard
Planescape Torment
Test Drive 6
Toy Story II
Urban Chaos
... i mnogo novih igara

Fighting Force II
Grand Turismo 2
NBA ShowTime
Saga Frontier II
Thousand Arms
Vigilante 8: 2nd Offence

VELIKI TEST GeForce256 grafičkih karti
Guillemot Fortissimo & Racing Wheel
GeForce 256 DDR
Prikaz najboljih matičnih ploča

Igra meseca
ULTIMA Ascension

Na povećanom broju strana 92

Samo

BeoSoft

Od sada nudi *neverovatne pogodnosti...*
Odloženo plaćanje na ***2 rate (30 dana)***

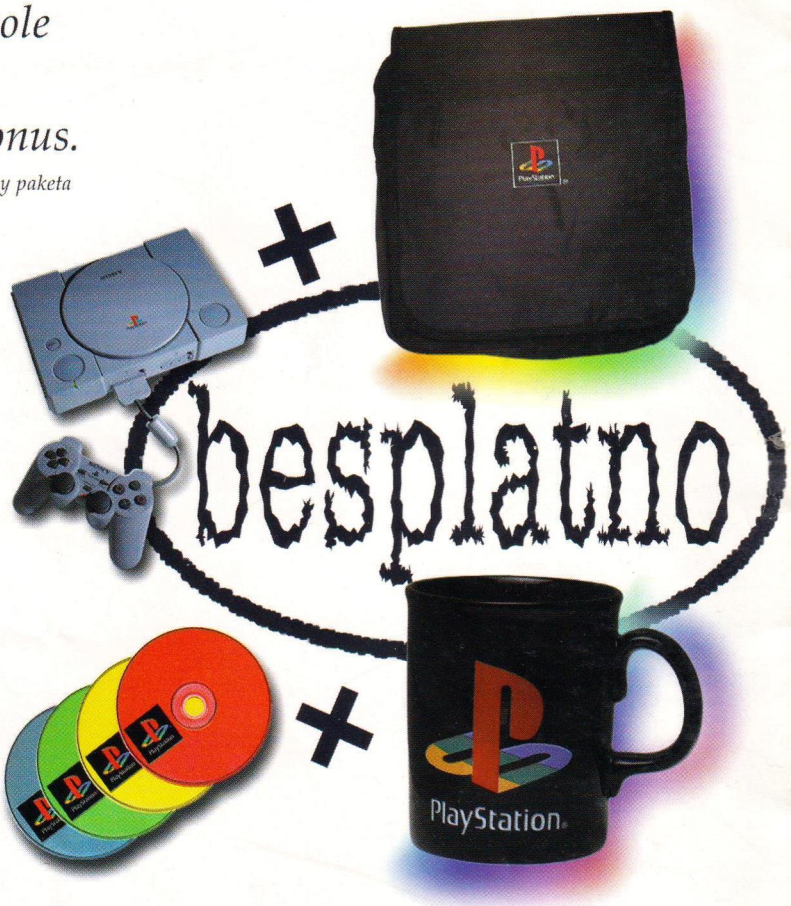
i to nije sve...
Svakom kupcu PlayStation konzole
poklon: originalna ***Sony torba***
i besplatan primerak časopisa Bonus.

Uz kupovinu Sony paketa

ni to nije sve...
Garancija ***6 meseci***
+ uputstvo na srpskom
+ najkvalitetnija usluga
+ posebne pogodnosti

i naravno...
Svakom kupcu 4 diska,
poklon originalna ***Sony šolja***

Ponuda važi dok traju zalihe.

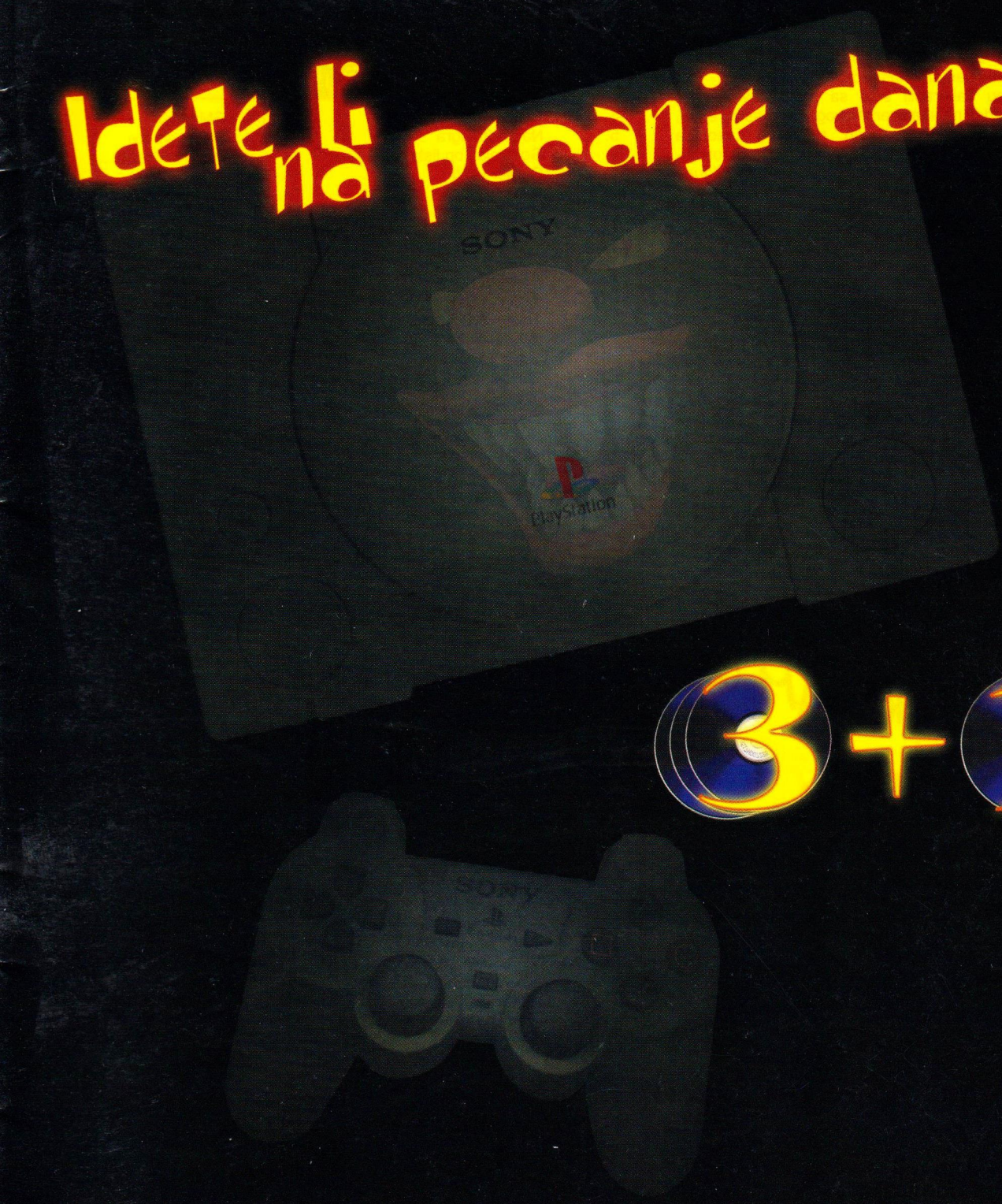


- 10 godina sa Vama
- Sve na jednom mestu, najveća ponuda, obezbeđen servis
- Sony od 250- garantovano najniža cena i to na dve rate
- Igre od 3 do 7- isključivo na originalnim Verbatim diskovima
- Besplatan primerak časopisa "Bonus" prilikom kupovine preko 30-

požuri

Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008
Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41
Novi Sad: 064/117 53 65
Inđija: 064/120 71 51

Ideteli na pecanje danas?



3+1

SPRING

YU BIZNIS CENTAR
OBJEKAT G VP20
TEL. 011/311-5342
mob. 064/11-67-920

Gran Turismo 2 (eng.), Ace Combat 3 (PAL)
Fighting Force 2, NBA Shoot Out 2000
Track and Field 2000, Medal of Honor (PAL)

Uvodnik

I bi dvehiljadita. Strašni bug je pokazao svoje pravo lice. Jedino su neoprezni i nemarni nastradali.

U Novu godinu zakoračili smo sa puno novih ideja. Rezultate možete videti na stranicama ovog, šesnaestog broja, zvučaće možda pomalo neskromno, najboljeg časopisa posvećenog igrama i zabavi na računarima na našim prostorima. Možete čitati o zanimljivim lokacijama na Internetu i aktuelnim programima koji "život znače". Čisto razonode radi uveli smo i rubriku Šalu na stranu ... gde možete pogledati horoskop, mali test ličnosti kao i pismo meseca. Tu je i GM kutak (Game Master kutak) u kome ćemo se baviti FRP temama. Naravno tu su i sve standardne rubrike.

Kao i svaki put do sada, na stranicama ovog broja naći ćete i poveći broj opisa najnovijih igara i hardware-a. Da vas ne bi smarali prostim nabrajanjem najbolje će biti da prionete na posao i otkrijete šta se to zanimljivo pojavilo na našim pomalo čudnim prostorima. Za kraj smo ostavili opis najnovijeg MicroSoft-ovog čeda, Windows-a 2000.

Čisto da vam ne promakne, navešćemo i jedan simpatičan podatak: časopis koji trenutno čitate ima 92 strane sa nepromenjenom cenom. Pretpostavljamo da ne moramo da vam napominjem da će se uskoro broj strana povećati i na čitavih 100.

Za sve naše čitaoce smo organizovali akciju "THe GaMe® svima" koja traje samo dok bude bilo starih brojeva. Detalje možete pogledati na strani 17.

Nakraju da uputim o "apel" svim čitaocima ovog časopisa: PIŠITE JOŠ VIŠE PISAMA!!!. Pišite nam šta vas muči, šta bi ste želeli da vidite i pročitate u časopisu, šta vam se sviđa i naravno ne sviđa. U svakom slučaju pišite nam jer samo tako ovaj časopis može da bude još bolji.

THE GAME®

Redakcija

Radno vreme: Radnim danom od 11-17 h.
Subotom i Nedeljom ne radimo

Urednici:
Željko Đurić
Vladimir Dimitrijević
Vitomir Savić

Redakcija:
Saša Pantelić
Dušan Zlatković
Nikola Dmitrović
Ognjen Popović
Zoran Škobić
GiM Spring
Marko Cilić
Ilir Gaši

Saradnici:
Aleksandar Vuletić
Božidar Đokić
Petar Nogo
Adrijano Brišček
Miloš Domuz
Goran Pešić
Marko Šubarić
Miloš Stamenković
Igor Pincir
Ranko Trifković

Marketing:
011/4889-005

Štamparija:
GrafoMarket

Telefon redakcije:
011/4889-005

Adresa:
The Gamer
Ustanička 120/11
11000 Beograd

Pretplata

Pretplata na časopis THe GaMe® iznosi:
za 6 meseci 295 Din
za 12 meseci 590 Din

Uplatiti željeni iznos na žiro račun br.
40812-685-7-446456
Poslati na adresu Gamer-a original uplatnice i svakog meseca stizaće vam, na naznačenu adresu na uplatnici, novi broj časopisa THe GaMer

www.GaMer.co.yu

- Cheat kodovi
- Patch-evi
- Igre

... i gomila drugih informacija uključujući i najnovije informacije o i iz časopisa The GaMe® koje možete naći u bilo koje doba dana i noći.

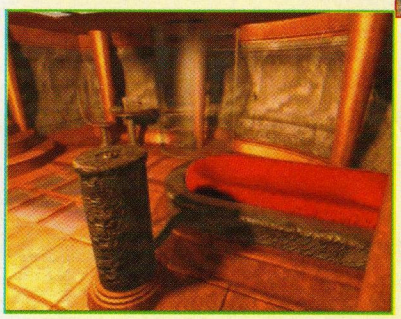
Sadržaj

Rubrike

4. Uvodnik
5. Nagradna igra
6. Godišnja Top lista
7. GaMer vesti
8. Ako niste znali ...
9. WWW iliti Web
10-11 GM kutak
13. Važne sitnice
14 Šalu na stranu ...
16.-17. Male tajne
18.-19. Na zapadu nešto novo
90. Windows 2000

PC

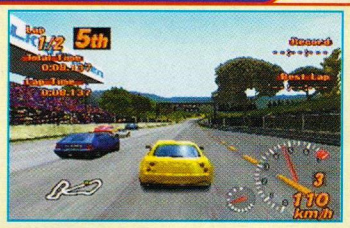
21. The Forgotten
22.-23. Age of Wonders
24. Rally ChampionShip
26. SpecOps 2
29. Train Town
30. Supreme SnowBoarding
32. Thief Gold
33. Crusaders of Might and Magic
36.-37. HYPE
39. Star Trek: Hidden Evil
40. Abomination
43. Gorky 17 (Odium)
44.-45. Igra meseca: Ultima IX



48. Bljak kutak: A.D. 2044
49. Test Drive 6
50. Urban Chaos
52. Spirit of Speed 1937.
53. Animaniacs
55. Slave Zero
56. Hidden & Dangerous: Fight for Freedom
56. Nerf Arena Blast
56. Formula 1 '99
58.-59. Planescape Torment

Sony PlayStation

60.-61. FlashLight
62. Fighting Force 2
64. Thousand Arms
65. Saga Frontier II
66. Toy Story 2
68. Vigilante 8: 2nd Offence
70. NBA ShowTime
71. Music 2000
72.-73. Gran Turismo 2



HardWare

74. Enel UPS 700 VA
74. Je'l ovo ventilator?
77. ATI & ATI
78. Šta DDR GeForce256?
80.-81. GeForce 256 pod mikroskopom
81. ELSA Gloria II
83. Guillemot Racing Wheel
84. Guillemot Maxi Sound Fortissimo
86.-87. Sukob Titana
88. TEAC PowerPanel 300 i Guillemot Maxi SubWoofer 4.1

Oglašivači

2. BeoSoft
3. SPRING
91. Outer Space
92. List Computers

7. VeaComp
12. 3S
15. ESPRO
20. Computer Land
25. Plato Extreme
27. ESPRO Multimedia
28. Beopolis
31. Citadel
32. SCNet
34. KonTiki
38. ExSBS
41. SuperShop
42. GLSoft
46.-47. EXIT Production
51. Master CD
52. Cyber Soft
54. Cedeteka MK
57. Ultra PC
57. TDI Radio
57. Bajt 021
59. PreCiz
63. SPRING
67. ExSBS
69. Royal GameShop
70. Soft Biro
72. Shine
75. SveteXnika
76. DTK
79. List Computers
82. Optimus
85. MD & Profy
89. PC Centar

Nagradna igra

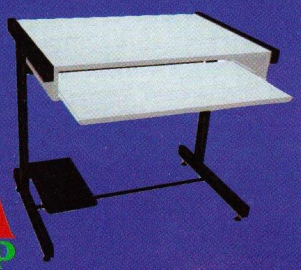
Propozicije:

1. Čitko popuniti anketu (u obzir će dolaziti samo ankete iz ovog broja časopisa)
2. Obavezno popuniti anketu i odgovoriti na sva pitanja!
3. U obzir dolaze samo kuponi koji dođu u redakciju do 20.2.2000. kada će se obaviti izvlačenje dobitnika
4. Kupon poslati na adresu: The Gamer, Ustanička 120/11, 11000 Beograd
5. Nagrade možete podići u direktnom dogovoru sa darodavcem.
6. Onog trenutka kada se novi broj pojavi u prodaji nagrade iz starih brojeva zastarevaju i ne mogu se realizovati!

PRVE NAGRADE ZA:

PC

1. Kompjuterski sto



VeA Comp

2.1. Genius Flight 2000 F12 džojstik
2.2. Genius Net Mouse Pro Miš

EXIT Production

SONY PLAYSTATION

1.1. DualShock JoyStick
1.2. Memorijska kartica
1.3. Snimanje 2 CD-a po izboru
1.4. Šolja

SPRING

2.1. 3 CD-ova
2.2. 2 CD-a
2.3. 1 CD-a
2.4. 1 CD
011/648-813

3S comp

3.1. 3 CD-a
3.2. 2 CD-a
3.3. 1 CD
023/38-715

MASTER CD klub

4.1. 2 CD-ova
4.2. 2 CD-a
4.3. 1 CD
011/422-545

PreCiz

5. 2 CD-a
063/25-40-25

SUPERSHOP

6. Miš
011/404-543

OPTIMUS

7.1. Genius MaxFire G07
7.2. 1 CD
7.3. 1 CD
7.4. 1 CD
7.5. 1 CD
7.6. 1 CD
011/423-700

GL SOFT

Sony PlayStation nagrade:

2.1. Kontroler
2.2. 1 CD
2.3. 1 CD
2.4. 1 CD
7.5. 1 CD
7.6. 1 CD
011/423-700

GL SOFT

3.1. 3 CD-a
3.2. 2 CD-a
3.3. 1 CD
023/38-715

MASTER CD klub

4. 2 CD-a
011/451-160

CITADEL

Rezultati nagradne igre iz prethodnog broja

PC:

1. NAGRADA:
LOGITECH WINGMAN FORMULA VOLAN
MIŠA JOVANOVIĆ iz Batajnice pitao je:
Kada ćete objaviti rezultate testiranja devojke koja je u GaMe®-u broj 10 reklamirala Diamond RIO PMP 300?
A mi mu odgovaramo da rezultati izvršenih testova nisu za javnost.

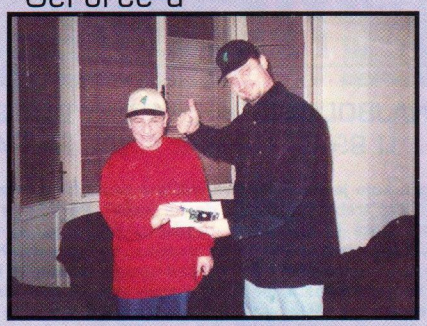
2.1. NAGRADA:
5 CD-OVA OD 3S-A
Radovan Lekić, Resnik
2.2. NAGRADA:
3 CD-A OD 3S-A
Marković Ivan, Beograd
2.3. NAGRADA:
2 CD-A OD 3S-A
Aleksandar Matković, Beograd
2.4. NAGRADA:
1 CD OD 3S-A
Marko Stojanović, Beograd
3.1. NAGRADA:
3 CD-A OD
MASTER CD KLUBA
Emir Imamović, Beograd
3.2. NAGRADA:
2 CD-A OD
MASTER CD KLUBA
Marko Mledenović, Borča
3.3. NAGRADA:
1 CD OD
MASTER CD KLUBA
Nemanja Klajić, Beograd
4.1. NAGRADA:
2 CD-A OD PRECIZ-A
Irena Jović, Baranda
4.2. NAGRADA:
2 CD-A OD PRECIZ-A
Vida Jovanović, Zemun
4.3. NAGRADA:
1 CD OD PRECIZ-A
Josipović Ognjen, ?
5. NAGRADA:
2 CD-A OD
SUPERSHOP-A
Davor Dujmović, Novi Sad
6. NAGRADA:
MIŠ OD OPTIMUS-A
Đorđe Borjamović, Beograd
7.1. NAGRADA:
GENIUS MAXFIRE G-07 OD GL SOFT-A
Radomir Kujović, Beograd
7.2. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Brnjada Nikola, Beograd
7.3. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Ivan Ivković, Bačka Topola
7.4. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Popović Mirko, Beograd
7.5. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Igor Popović, Beograd
7.6. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Maleš Dijana, Beograd

SONY PLAYSTATION:

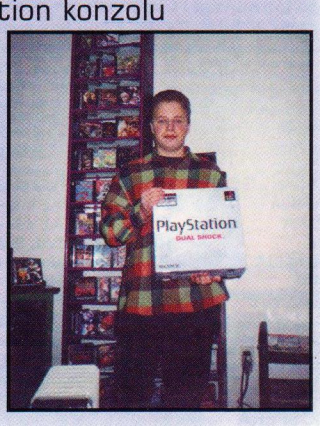
1.1. NAGRADA:
DUALSHOCK JOYSTICK
VLADIMIR HROMIŠ iz Novog Sada pitao je:
Da li bi vi kucu ili možda ipak macu?
A mi mu odgovaramo:
Dalmatinci su slatki ali ...

1.2. NAGRADA:
MEMORIJSKA KARTICA OD SPRING-A
Nikola Ristić, Aranđelovac
1.3. NAGRADA:
SNIMANJE 2 CD-A PO IZBORU OD SPRING-A
Mirko Jeremić, Zrenjanin
1.4. NAGRADA:
SONY PS ŠOLJA
Stepić Dragutin, Grocka
2.1. NAGRADA:
KONTROLER OD GL SOFT-A
Aleksandar Sekulić, Mladenovac
2.2. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Marko Šupica, Beograd
2.3. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Zoran Kosovac, Beograd
2.4. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Caba Nađ, Subotica
2.5. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Spasić Danijel, Pančevo
2.6. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Nikola Jančić, Novi Sad
3.1. NAGRADA:
3 CD-A OD
MASTER CD KLUBA
Darko M. Perić, Veliko Laole
3.2. NAGRADA:
2 CD-A OD
MASTER CD KLUBA
Miroslav Berbatović, Indija
3.3. NAGRADA:
1 CD OD
MASTER CD KLUBA
Miniš, Aleksandar, Niš
4. NAGRADA:
2 CD-A OD CITADEL-E
Nikola Prlja, Beograd

Novogodišnje nagrade uručene su od strane nagradodavaca što smo i ovekovečili.
Filip je od List Computers-a dobio GeForce-a



a Miloš od SPRING-a kompletnu Sony PlayStation konzolu



HOMEWORLD

NAJBOLJE IGRE ZA PC U '99

Simulacije letenja:
USAF AirForce
Flanker 2.0
Mig 29 Fulcrum

Svemirske pucačine:
X-wing Alliance
Descent 3
Freespace 2

Strategije:
Heroes of Might & Magic 3
Commandos 2
Close Combat 4

Real time Strategije:
Homeworld
Tiberian sun
Myth 2

Sportske:
FIFA 2000
NBA Live 2000
NHL 2000

Arkadne Avanture:
Omikron
Resident Evil 2
Outcast

Avanture:
Gabriel Knight 3
Discworld Noir
Reah

Homeworld: Po prvi put upotrebljeno kretanje jedinica u tri dimenzije, kombinovano sa jednostavnošću igranja i atmosferom koja bukvalno spaja igrača sa stolicom, ovu revolucionarnu igru već su uvrstili u kompjuterske legende. Iz tog razloga, kao i zbog silnih glasova koje je dobila od vas, čitalaca, THe GaMe® dodeljuje Homeworldu titulu igre godine.

Quake 3 Arena: Nema reči za atmosferu i akciju koja vlada tokom svake sekunde provedene u Areni. Iako je mnogo ljudi sumnjalo, uspešno je zamenio svog prethodnika i pokazuje da cela planeta polako ulazi u multiplayer euforiju zvanu Quake 3.

Omikron: Čudesno kreiran čitav svet, u kome je simulacija života podignuta na jedan viši nivo. Oduzeti prejakom dozom atmosferičnosti, nećete ni primetiti preplitanje nekoliko žanrova od kojih bi se svaki mogao takmičiti sa bilo kojim ostvarenjem specijalizovanim isključivo za taj žanr.

Doomačine (FPS):
Aliens vs. Predator
Thief
Kingpin

Multiplayer:
Quake 3 Arena
Unreal Tournament
Starsiege Tribes

FRP/RPG:
Baldur's Gate
Silver
Revenant

Avanturističke platforme:
Tomb Raider 4
Drakan
Heretic 2

Arkadne:
Urban Chaos
Grand theft auto 2
Expendable

Simulacije vožnje:
Need for speed 4
Driver
Rollcage

Upravljačke simulacije:
Populous 3
Sim city 3000
Dungeon keeper 2

Platformske:
Rayman 2
Oddworld 2
Tarzan

FINAL FANTASY VIII

PlayStation

NAJBOLJA IGRA ZA SONY PLAYSTATION U 99-OJ GODINI: FINAL FANTASY 8

Igra koja je doživela dva miliona prodatih primeraka u PREDPRODAJI!!! Zar treba još nešto da se kaže? Poređenja radi, PC RPG hit Baldur's Gate je do danas prodat u tiražu jedva većem od miliona. Fantastična grafika, ista takva muzika, neverovatni FMV-ovi, preozbiljna radnja, novi GF sistem i do 100 sati igranja (ja sam je igrao dva puta po 80 sati i još mi nije dosta, jer nisam našao sve GF-ove) čine ovu igru najboljim ostvarenjem u prošloj godini. Resident Evil je sjajan ali se može preći za dva-tri dana, kao i Silent Hill, dok vam FF omogućava zabavu na duže vreme. Ista stvar stoji i sa MGS-om koji je takođe prekratak što ne umanjuje kvalitet sve tri navedene igre ali jednostavno pruža taj sekund prednosti FF-u u trci za najbolju igru '99-te. Gran Turismo je takođe igra koja vredi pažnje, ali je FF mnogo inovativniji i to mu daje prednost nad najboljom PS vožnjom. Ne treba zaboraviti ni Tomb Raider 4 koji ima sjajnu atmosferu i uvek zanimljivu glavnu junakinju ali FF ima daleko razvijeniji plot. Dakle sve je jasno - da bi igra bila najbolja mora da ima što manje mana. Znam, nije to teško zaključiti ali ipak malo porazmislite o dubljem smislu ove rečenice. Napraviti igru koja na svim poljima može da se meri sa igrama koje su najbolje baš na tim planovima nije lako. Reči su suviše dragocene da bi ih ja dalje tračio na priču o tome kako je Final Fantasy dobra igra, to zna ceo svet i zato '99-ta pripada njoj.

KATEGORIJE	IGRA
GRAFIKA	FINAL FANTASY 8 -Likovi, pozadine, scene borbe pa i World map. Naj grafika u 99-oj zasluženo ide FF-u.
MUZIKA	FINAL FANTASY 8 -Square je dosta uložio u muzičku podlogu za FF8 i ona se što je najvažnije sjajno uklopila u igru. Kome treba FatBoy Slim.
ZVUK	RESIDENT EVIL 3 Zombiji i vriska, koraci i eksplozije su neverovatno uklopljeni u Rezi 3 pa njemu kao uteha ostaje bar ova nagrada.
INOVACIJA	PACMAN -Pakmen u 3d-u.Dovoljno inovativno? Jeste!
TRKA	GRAN TURISMO 2 -Ovde nije bilo dileme GT2 je najbolja vožnja za PS ali da je zakasnila još par dana nebi ni ušla u konkurenciju.Blago nama!
AVANTURA	TOMB RAIDER 4 -Zar ima još nešto da se kaže što već nije rečeno o Lari i četvrtom nastavku njenih vratolomija. Ima, pokopala je Jill.
TUČA	FIGHTING FORCE 2 -I ovaj naslov je stigao u poslednji čas zauzevši tron ispred slabe konkurencije.(Samo čekajmo TEKKEN 4)
STRATEGIJA	WARZONE 2100 -Bez ikakve konkurencije i bez ikakve dileme najbolja platforma u 99-oj.Ostaje žal za strategijama ali nadamo im se u 2000-oj.
PUCAČKA IGRA	MEDAL OF HONOUR -Predhodne godine kao nijedne druge na PS-u su se pojavljivale 3d pucačine. Quake, Rainbow six ili Medal of hon our.Ipak Medal.
SPORT	WINNING ELEVEN 4 - Šta bi bilo da ovaj fudbal nije japanski? Možda dole nebi pisalo Final Fantasy već ISS EVOLUTION.
ATMOSFERA	SILENT HILL -Igra koja sledjuje krv u žilama i čini da ljudi osede. Atmosfera 110%. Kad bolje razmislim prepravićemo mi taj igromer.
NAJBOLJI LIK	SOLID SNAKE(METAL GEAR SOLID) - Po mnogima najbolja igra za PS mnogo duguje Dejvidu Hejteru koji je pozajmijo glas sjajnom Snejku. Neverovatan lik!!!

THe GaMe®

CD Multimedialna bajka Pepeljuga po drugi put među GaMe®-ima

Zaintrigirani zanimljivim naslovom koji nam je prošao kroz ruke prošlog meseca svratili smo do ESPRO Multimedie ne bi li saznali nešto više o samom nastanku dotičnog projekta koji nosi svima poznato ime: Pepeljuga. Multimedijalni CD (vidi THe GaMe® br 15) prebacio je poznatu bajku na digitalni nosač informacija i time omogućio mlađim generacija da se u duhu sadašnjice upoznaju i sa štivom koje zabavljalo generacije i generacije dece.

U ESPRO-u nas je dočekao Slaviša (vidi sliku), koji nam je dao pregršt važnih i neophodnih informacija koje smo tražili. Sama ideja potekla je kao rezultat nepostojanja sličnog ostvarenja na našim prostorima. Zašto i kako baš Pepeljuga to nismo uspeli da saznamo, što i nije toliko bitno. Najbitnije je da je nešto ovako kanačno i neko kod nas rešio da napravi. Srž samog CD je napravio programer Vladimir Miletić, dok je idejni tvorac, i čovek koji u suštini stoji iza ovog projekta, Miloš Krdžić.

Sama ideja začeta je u semptembru 1999. godine, posle čega je usledilo tri meseca do finalizacije celog projekta zajedno sa štampanjem samih CD-ova. Sam software je izrađen u MacroMedia-inom razvojnom okruženju na Mac-u, nakon čega je izvršeno i portovanje na PC platfomu. Sav ovaj posao rezultirao je prvom YU multimedijanom bajkom na CD-u koju mogu da koriste svi, a pogotovu deca mlađeg uzrasta jer je za njih namenjena i njima prilagođena.

I tako je ESPRO posle 45084 radih sati i konzumiranih 1560 litara kofenskog napitka, u narodu poznatim pod imenom kafa, iz CD kluba narastao u izdavača CD-ova što je u svakom slučaju za pohvalu, a mi želimo da samo tako nastave.

stolovi po prilagođenim cenama

9½ poSTO

EARTHMADE

takidžap

EARTHMADE

đambara

EARTHMADE

fransisko

STOLOVI ZA KOMPJUTERE
& KANCELARIJSKI NAMEŠTAJ

VeA Comp

STO poSTO STO!

Beograd, Tadeuša Košćuška 72
tel. 011 186 355, tel/fax 186 267, mobtel. 063 250 700
www.veacomp.co.yu

PROPAGANDA

Ako niste znali...

Devetka na Playstationu 1!!!

Iz Japana nam stiže fenomenalna vest, *Square* će izbaciti **Final Fantasy 9** i to na originalnom Playstationu. *Squareov* programer je rekao da je igra već u kasnom stadijumu razvića, kako je devetka počela da se radi gotovo u isto vreme kad i osmica. Deveti nastavak bi trebalo da se pojavi do marta ove godine. Inače, *Square* će uložiti 40 MILIONA dolara u **FF** izdanje za PS2(jedva čekamo).

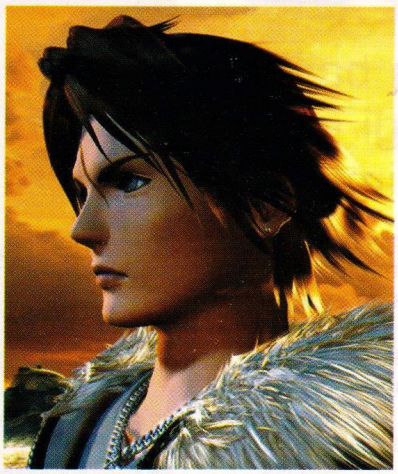
Horror tastatura

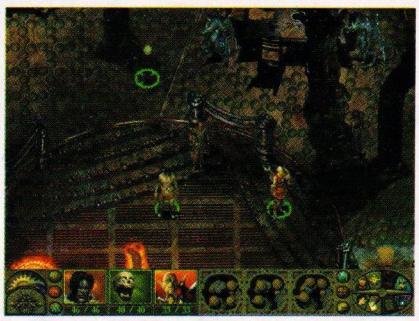
Posmatrajući delatnost gospodara horora Stivena Kinga, možete se samo pitati kako on tako brzo štancuje onako debeljuškaste bestselere. Najava sa web strane posvećene njemu daje možda jedan deo odgovora. Najnovija ideja za horor priču (ili film, ili igru...) ima naslov **F13**. Pri tom se misli na funkcijski taster! Iako PC nema više od 12 funkcijskih tastera, a Macintoshov F13 služi za skidanje ekrana, ideja o tasteru koji menja tehnologije i dovodi strah pravo na vaš Desktop ipak se probila. Zabrinjavajuće...

Patch u beta fazi

Planescape: **Torment** je doživeo izlazak patcha. I to kakvog patcha? Verzija je 1.1 beta! Skinite ga direktno od njih i obavezno pročitajte readme.txt.

ftp://ftp.interplay.com/pub/patches/Trmt11b.exe





Xeon na 800 Mhz

Xeon procesori su oduvek bili dosta skuplji od klasičnih Pentiuma. Pojavom novog Xeona, zasnovanog na Coppermine Pentium III osnovi i u 0.25-mikronskoj tehnologiji odnos cena i performansi se menja. Cena mu je 901 dolar, što je samo 50 dolara skuplje od P3 na istoj frekvenciji.

Downloadujte BMW!

Need for Speed: High Stakes ljubitelji će moći da obogate svoju kolekciju automobila BMW M Roadsterom ako odsurfuju na:

http://www.needforspeed.com/hs_pc/showroom.asp?nCar=18&download.

Prvi *Windows 2000* Virus

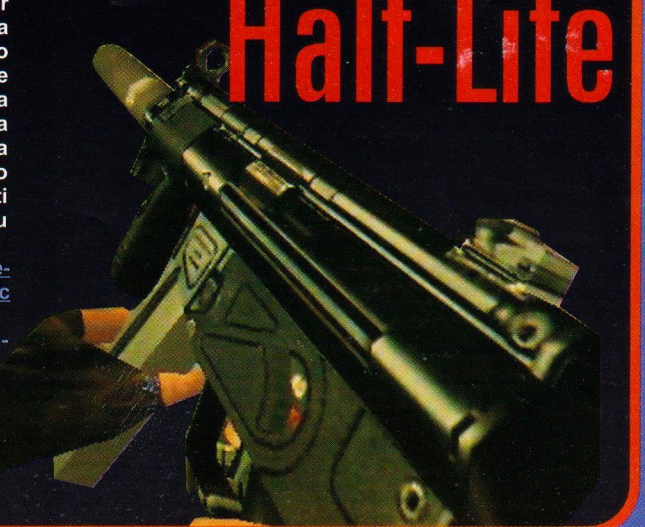
Finska firma za obezbeđenje je prijavila otkriće prvog *Windows 2K* virusa. Zove se **Win2K.Inta** ili **Win2000.Install**. Radi samo pod novim operativnim sistemom i prenosti se na isti način kao i dosadašnji virusi. Detalje možete pogledati na www.techweb.com.

Lista najprodavanijih igara u 1999 godini

Odmah da se ogradimo: svi podaci vezani su za prodaju u Severnoj Americi. Najbrži uspeh postigao je *Disney Interactive* sa **Who Wants To Be A Millionaire** i *Microsoft* sa igrom **Age of Kings**. Ako se ove cifre preračunaju u dolare dobijaju se cifre tipa: **Sim City 3000** - 26,854,338 dolara. Čak i jedna krajnje jednostavna igra kao što je **Deer Avenger** donela izdavaču *Havas* više od 5 miliona dolara!

Mesto	Igra	Komada
1.	Roller Coaster Tycoon	719,535
2.	SimCity 3000	657,514
3.	Who Wants To Be A Millionaire	592,655
4.	Age of Empires II	469,376
5.	Half-Life	445,123
6.	Command & Conquer 2: Tiberian Sun	419,533
7.	MS Flight Simulator	396,415
8.	Frogger	391,346
9.	Baldurs Gate	356,448
10.	Deer Avenger	343,756

Action Half-Life



Ovo je deathmatch varijanta Half Lifea koja je "skinuta" sa Quakea 2. Poenta ovog moda je da sama igra izgleda kao akcioni film (svaka partija počinje sa: "Lights! Camera! Action!"), umesto rokanja polu-bogova u areni (mislim na onaj trenutak kada nekoga pogodite sa raketom u glavu a on preživi). Učesnici se pomeraju dosta sporije i oružja su mnogo opasnija. Retko kad preživite i jedan pogodak (zavisi gde završi), ali ako preživite onda se brzo sakrijte i previjte mesto gde ste pogođeni (ako to ne uradite iskrvarićete na smrt ili se kretati mnogo sporije). U igri postoji kamanda *stunt* koja nije postojala u AQ2 i služi za izvođenje kaskaderskih poteza - na primer, držite taster za stunt, pritisnete strelicu na desno i vaš lik se baci u stranu pucajući (naravno, kada padnete potroši vam se energija 1 do 2%). U AHL uvek imate pištolj kao sekundarno oružje, ali možete pokupiti i druga (ne možete nositi više od jednog primarnog oružja na leđima ili u ruci). Takođe imate i specijalne stvarčice koje možete videti u akcionim filmovima, kao što su prigušivač, laserski nišan, pancir i prsluk sa mestom za dosta municije. Za AHL nema mnogo mapa, ali su zanimljive i igraju se po raznim serverima na Internetu. Igra je još uvek u beta verziji (ver. 2.5) i puna verzija izlazi za nekih mesec dana. Evo adresa sa kojih možete skinuti dotičnu (prvo morate skinuti betu 2.0, pa update na beta 2.5) :

AHL beta 2.0 - 28Mb - www.telefragged.com/mirrors/mirror.pl?action/ ahl/ahlbeta2full.exe

AHL update beta 2.5 -900kb - ftp.telefragged.com/action/ahl/ahlbeta2_5.exe

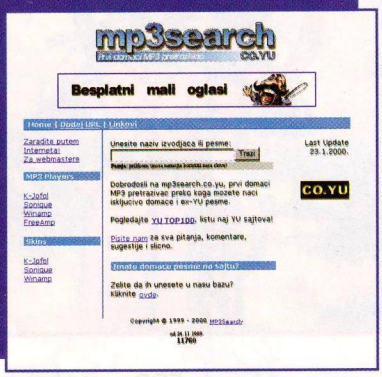
www ilti Web

GameSpot URL:
http://www.gamespot.com/

Za GameSpot je sigurno dosta vas već i čulo, ali sajt ovog kvaliteta svakako zaslužuje da ga predstavimo, pogotovo zato što ima i ljudi koji ga nikada nisu posetili. GameSpot je u potpunosti posvećen igrama i svako koga zanima nešto oko trenuto aktuelnih (ili igara koje će tek izaći) to može naći na ovom sajtu. Svakodnevno se objavljuju veoma zanimljive vesti, koje su dobro probrane, a većina je ekskluzivna i nema ih na drugim sajtovima. Akcenat je bačen na objavljivanje screenshotova iz igara koje su još u fazi razvoja. Ipak ono po čemu je GameSpot poznat jeste veliki broj opisa igara koje su se nedavno pojavile na tržištu, kao i preview-ova igara koje će tek izaći. Opisi igara su veoma kvalitetni i detaljni, a propraćena je praktično svaka igra koja ugleda svetlost da... pardon tržišta. Preview-ovi vas svojim kvalitetom, količinom podataka, kao i brojnim slikama u potpunosti upoznaju sa igrom koju ćete uskoro imati priliku da igrate. Često se pokreću i neke zanimljive teme, na koje ljudi sa ovoga sajta ili npr. tvorci igara pokušavaju da daju odgovor. Tako su skoro okupljena 23 najbolja dizajnera kako bi razmotrili kakve će se igre igrati u novom milenijumu. Njihov test igračkog znanja je postao već tradicionalan i pojavljuje se pred kraj svake godine. U delu za download možete skinuti veliki broj demoa igara, ali i brojnih korisnih programa. Veoma zanimljivi delovi su beta centar (gde možete videti za koje se igre traže beta testeri i prijaviti se) i top games (top lista igara po GameSpot-u). Postoje i opisi hardvera, s tim da je veća važnost data joysticima, joypadima, volanima, nego recimo grafičkim i zvučnim kartama. Možete dobiti i svoj GameSpot.com mail, a moguće je i prijaviti svoj mail kako bi svakodnevno dobijali vesti. GameSpot zaista nudi mnoštvo zanimljivih sadržaja i jednostavno zaslužuje da ga posetite (ako to niste učinili do sada).

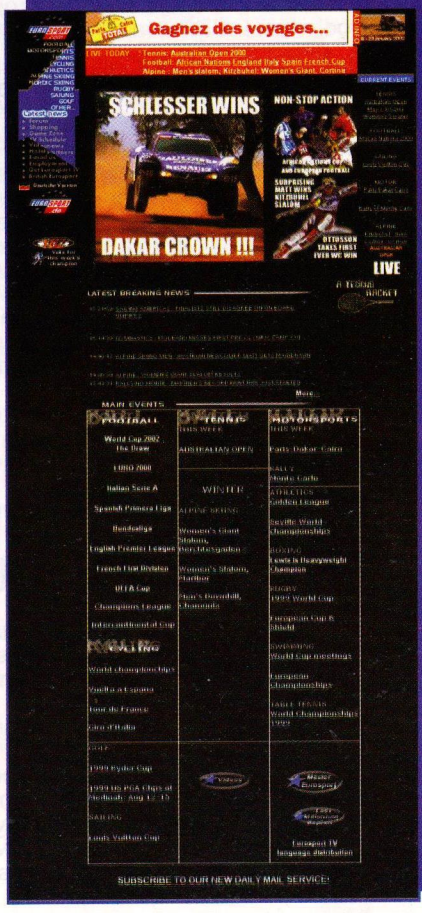
MP3SEARCH.CO.YU
http://www.mp3search.co.yu/

Yu internet se u poslednjih godinu dana razvija munjevitom brzinom. Po broju registrovanih domena, od exYu republika, samo Slovenija ima više domena od nas. Dok Hrvatska, a posebno Makedonija i BiH imaju mnogo manje domena od nas. Normalno je da sa takvim razvojem YU internet dobija sve više sajtova sa sadržajem koji se do sada kod nas nije mogao videti. Jedan od takvih sajtova je mp3search.co.yu, prvi domaći pretraživač mp3 muzike. Svi smo svesni koliku je popularnost mp3 muzika stekla kod nas (naravno i u svetu) pa je bilo pitanje vremena kada će se pojaviti jedan ovakav pretraživač (kakvih u svetu ima u izobilju). Ovaj pretraživač je namenjen isključivo pronalaženju domaće i ex-Yu muzike. Broj indeksiranih strana je više nego za pohvalu, pošto retraživač radi nepuna 2 meseca. Zbog toga je verovatnoća da ćete naći željenu pesmu zaista velika. Moguće je pretraživanje po imenu pesme ili imenu izvođača. Recimo na upit Balasevic se, kao rezultat, dobija 248 pesama, doduše neke se i ponavljaju. Posebno je zanimljivo što se mogu naći i neke stare, možda i zaboravljene grupe. Brzina pretraživanja je za svaku pohvalu, rezultate dobijate gotovo trenutno. Pored pretraživanja tu su i linkovi za download najpopularnijih mp3 player-a kao i skinova za njih. Moguće je da i vi "ugradite" pretraživač na vaš sajt u vidu sličice sa poljem za unos upita za pretragu, za šta postoji i detaljno uputstvo na sajtu. Takođe postoji i tekst o tome kako da zaradite putem interneta. Ako vam je potrebna neka pesma a potiče sa ovih ili ex-Yu prostora mp3search.co.yu je pravo mesto za početak pretrage.

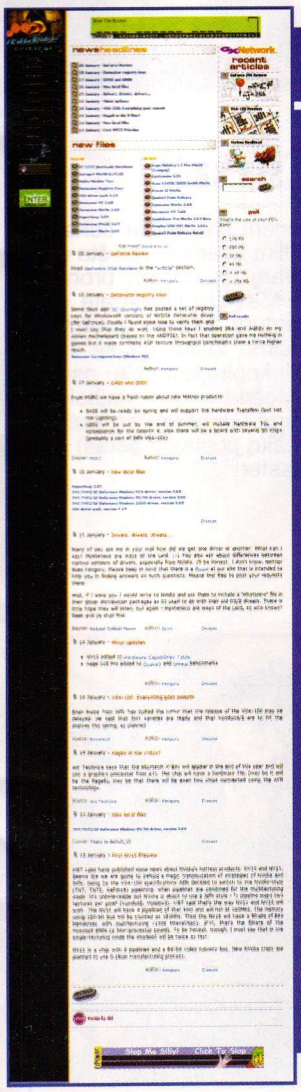


EUROSPORT
http://www.eurosport.com/

Evo jednog sajta koji nema nikakve veze sa igrama, ali ima sa igranjem i to raznih sportova. Ovo je prezentacija jednog od najpoznatijih i najgledanijih sportskih kanala u Evropi, a i u svetu uopšte. Na ovom sajtu se mogu naći osnovni podaci o Eurosportu kao satelitskom kanalu, tu su odeljci za pisma i prijave za zaposlenje, a i satnica emitovanja programa na ovom kanalu. Takođe postoji i forum, kao i on line shop. Ipak ovo nije ono zbog čega vam predstavljamo sajt. Ono što ovaj sajt izdvaja od ostalih koji se bave sportom je ogromna količina informacija, a povrh svega prati se veliki broj sportova, počev od fudbala pa sve do golfa ili, recimo, jedrenja. U delu za fudbal (izabrao sam fudbal kao najpopularniji sport kod nas), možete izabrati za koje takmičenje želite informacije. Da li je to svetsko ili evropsko prvenstvo ili pak neka nacionalna liga. Za svako takmičenje imate tabelu, parove, kao i najnovije vesti koje se tiču tog takmičenja. Najvažniji detalji (prilike, penali itd.) kao i promene rezultata u utakmicama najpopularnijih liga se menjaju uživo u toku susreta, tako da možete pratiti utakmice a i da ne gledate TV. Za italijansku, španjolsku, nemačku i englesku ligu postoje izveštaji sa utakmica, tabele, parovi sledećeg kola, kao i informacije o transferima, razne slike sa odigranih utakmica... Zanimljivo je da postoji i tabela naše lige, kao i svi rezultati iz poslednjeg kola. Australian Open i reli Paris-Dakar koji su trenutno u toku su veoma dobro propraćeni. Pored rezultata tu su i razni video isečci, a i ovde se najvažniji detalji meča menjaju uživo dok traje meč. Možete prijaviti i svoj mail kako bi svakodnevno dobijali najnovije informacije iz sveta sporta. Ako ste ljubitelj sporta (pogotovu fudbala) ovaj sajt morate posetiti, pružiće vam sve potrebne informacije, a za one koji se klade svakako da je korisno što se rezultat menja u toku utakmice tako da ovde uvek mogu da saznaju trenutno stanje na terenu.



REACTOR CRITICAL
http://www.reactorcritical.com/



Reactor Critical je veoma zanimljiv sajt, prvenstveno namenjen onima koji vole hardver. Tačnije glavna tema su grafičke karte i ovde možete naći gomilu testova, drajvera i informacija o njima. A ako se i pojavi nešto vezano za igre, onda je to uglavnom vezano za Quake 3. Sa Reactor Criticala se mogu skinuti drajveri za sve karte koje su bile ili su trenutno u upotrebi. Postoje drajveri za sve karte na kojima se nalaze čipovi 3dfx-a, nVidie, S3-a, ATI-a i još nekih proizvođača. Zanimljivo je što se pored zvaničnih verzija drajvera, mogu naći i verzije drajvera koje nikada nisu izbačene. Mogu se naći i razni programčići za overklok i razni tweakeri sa kojima dobijate mnogo više opcija koje možete da podesite. Ima i dosta veoma zanimljivih članaka, od testova grafičkih karti pa sve do objašnjenja nekih novih tehnologija koje su se pojavile (ili će se tek pojaviti) sa nekim grafičkim čipom. Veoma zanimljiv deo sajta je i onaj pod nazivom "chips" (ja volim običan a vi birajte hoćete li sa sirom, slaninom, ili bilo koji drugi koji se proizvodi) u kome možete pronaći specifikacije svih grafičkih čipova i GPU-ova koji su trenutno u upotrebi, kao i specifikacije onih koji tek treba da se pojave. Svakodnevno se objavljuju i vesti, koje su opet mahom vezane za grafičke karte. Na sajtu stalno postoji neka anketa, a većina je tipa: "Koji je najbolji 3D akcelerator ?" ili da li će nV15 biti bolji od V4 i 5. Pohvalno je što možete pogledati rezultate svih anketa. Tu je i nezaobilazni forum na kome se može naći dosta zanimljivih pitanja, i naravno, nagađanja koja je karta najbrža itd. Još jedna zanimljivost vezana za Reactor Critical je da su dva čoveka koji ga održavaju Rusi (sada je jasno odakle ime sajtu). Ako ste zaluđenik za grafičke karte (kao ja na primer) obavezno ubacite ovaj sajt u favorites-e (ili bookmark-e), a ako to i niste, posetite Reactor Critical. U svakom slučaju naći ćete barem najnovije drajvere za vašu grafičku.

FRP je... Fantasy role-playing game

Za igranje FRPa potreban je jedan Game Master, vođa ili organizator igre i najmanje jedan igrač. Optimalan broj je 4-6 igrača. Tako se stvara grupa 'avanturista' koja zajedno ulazi u svet mašte i priču koju je stvorio GM.

Prosečna partija FRPa traje 6-8 sati, prosečna igra se završi iz 3-12 partija, često i više. Ako se tome doda da se u prosečnom društvu koje igra FRP, povremeno smenjuju Game Masteri, dolazimo do cifre od 2-4 igre koje traju paralelno. Dakle, prosečni 'avanturista' provodi više od 200 sati sa svojom družinom.

Doživljaji koje igrači preživljavaju, spajaju ljude na intenzivniji način nego većina društvenih igara.te se između uigranih ekipa 'avanturista' često rađa čvrsto prijateljstvo.

Povezanost i upućenost ljudi jednih na druge tokom trajanja igre, jedno je od ključnih odlika FRPa, a životnost igre i snaga doživljaja vrlo brzo ispostavlja odnose koji se lako prenose i na život.

Sve ovo utiče da se u FRP krugovima rodila posebna gestikulacija, terminologija, čitava podkultura zbog koje je tako lako prepoznati FRP-ovce na javnom mestu.

Kompjuterski FRP

Kretnje u svetu kompjutera direktno utiču na intenzitet i način postojanja FRPa. Prvi ozbiljni FRPovi nastali su tek na PC-ju. To su bile proste avanture, koje su se svodile na borbu sa čudovištima i tumaranje po hodnicima. Svi podaci vezani za priču dobijali su se u posebnim sveskama koje su se dobijale uz original. Postepeno se poboljšavala tehnologija, lepša grafika, realniji zvuk, postavka muzike. Kompjuterski FRPovi dobijali su detaljniju priču. Jedina prednost takvih avantura bila je što niste morali da imate ličnog Game Mastera i stalnu družinu.

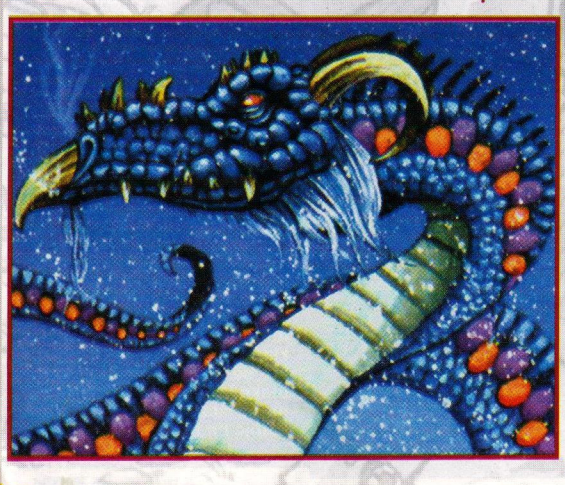
Pojava Interneta, donela je novu tendenciju, a to je obnova potrebe da se ljudi druže. Prave mogućnosti za FRP donosi budućnost. Procesori sada mogu da zamenjuju GM-a u obradi pravila igre, grafika i zvuk su svakoga dana sve realniji, a putem Interneta, usamljenost više nije problem. Pojava FRP igara usmerenih na Internet (Ultima IX, brojni nezavisni projekti tzv. Web-based FRP-ova) to garantuje.

Igranje uloga

Magična moć FRP-a je u tome što može da vas prenese u drugu stvarnost kreativnom igrom. Svet, priča i lik centralno su mesto avantura.

Igranje uloga odavno je primenjeno u psihologiji (pshiho-drama), edukaciji (role-play kao metod sticanja prakse), o filmu i igrama da negovorim.

FRP vam nudi priliku da stvarate, proživljavate iskustvo, glumite u filmu koji vi pravite sa svojim prijateljima, izmislite priču, otkrijete priču smišljenu za vas, sanjate otvorenih očiju. Ograničenja ne postoje, odnosno, još bolje, vi ih sami postavljate.



Fantasy?

Najveće uzbuđenje ipak, donosi sam sadržaj FRP-a, to je ono što mu je obezbedilo mesto u kompjuterskoj industriji zabave.

Mitologija, okultno, davno zaboravljeni bogovi i demoni. Herojska vremena mačeva i magije, čudovišta, kraljevi i princeze. Svetovi mašte, oživljena epska fantastika, "Hobit", "Gospodar Prstenova", "Erlik od Melinbonea", "Let Zmajeva", sve što ste samo čitali sada možete da proživite. Putujte dalje! Piratsko doba, Viktorijanska Engleska, Cyberpunk, mračna budućnost, svemirska opera, sve vam je dostupno u FRP-u. Sad vam je jasno zašto se zove Fantasy Role-Play

I šta sad?

Dobro, zagrejani ste, jedva čekate da se otisnete u veliku avanturu, ali šta dalje?

Predlažem vam da odmah pronađete najbližeg Game Mastera i naterate ga da vas uvede u avanturu. Ako ste sigurni da je baš FRP ono čime želite da se bavite, odmah kupite (ili kopirajte), neku osnovnu knjigu pravila. Možda je ipak najbolje, da sačekate novi broj Gamera i saznate sve detalje o tome kako postati (i ostati) dobar igrač i Game Master!

Kamp Orkova

Warcraft Priča

Gonjeni voljom Mračnog Gospodara, trolovi, goblini i orci su silazili sa planina. Čitava plemena su hitala u niziju, priželjkujući osvetu i bogat plen. Ljudi i vilenjaci Svetlog Saveza nisu ništa slutili, patrole su retko kad prelazile Reku, a kule i osmatračnice vremenom su oronule i zarasle u korov. Nemar ljudi, Mračni Gospodar je koristio, da tik iza horizonta, tamo u kaljužavim dolinama koti svoje armije i priprema se za novu Najezdu. Sluge njegove, pak, nisu bili uredni vilenjaci niti strogi ljudi. Goblini, ta kikotava gamad, divlji orci i živčani trolovi, te priglupi ogri bilo je sve sa čime je mogao da računa. Sve dok se ne ojača dovoljno da prizove Mračne Vitezove, nije mogao da se osloni na svoje vojnike.

Logor Gadna Šapa, beše jedno od tipičnih mesta na kome su se sakupljale snage Gospodara. Na brzinu sklepane barake i obori za divlje svinje i vukove, pilane i šator poglavice. Goblini su živeli na obodu logora, kikotali se i nervirali peone koji su pogureni bežali ispred besnih trolova i oraka. Dva ogra (ukupno četiri glave), blaženo su tumarali naseljem, proždirući sve što nije bilo vezano, spakovano i sposobno da se odbrani ili utekne. Nevolja je bila u tome što su ogri uporno hteli da pojedu gobline, vukovi da izjedu divlje svinje, orci i trolovi su se čarkali i tukli gotovo bez prestanka, peoni su stalno bežali, da i ne spominjemo kriminal. Drugim rečima, ponašali su se potpuno normalno, što Gospodaru nikako nije odgovaralo u osetljivom trenutku pred invaziju.

Nadzornik čitavog tog nereda bio je ork, Keptn Dargluz. Gadan siledžija, visok gotovo kao trol, izbrazdan mnogim ožiljcima iz brojnih kampanja beše on. Borio se Dargluz i na Krvavoj Reci, i u Patulj-Planinama, i učestvovao u spasavanju Zuljina. Zato ga je Gospodar i postavio da bude zapovednik jedne vojske, volja Njegova i oko Njegovo u ovom logoru. Lukav je bio Dargluz, pa je nastupu inspiracije naredio da se svi žive odvojeno, svaka jedinica u svom kutku. Tako je uvek imao spremne borce, a haos je postao podnošljiv. Pa ipak...

Jednog dana Keptn odluči da obiđe svoju vojsku. Održao je kratak govor i raspalio srca trolovskih berserkera. Prebrojao je lično sve gobline, i posle smotre (oba para) ogra, svratio do svojih sunarodnika oraka. Okupljeni oko vatre, i nečeg (ili nekog) ugljenisanog, sedeli su Yurduk, Gashnag, Druktar i Borsmog. Kao neki poludeli mlin koji staje, njihovo frenetično žvakanje se zaustavljalo. Yurduk se zapiljio u Keptna i stao u sred zalogaja. Druktar je hitro sakrio iza leđa kosku koju je glodao. Gashnag i Borsmog, progutali su 'knedlu' i iskezili se šefu, koji se sve više mrštio kako je prilazio. Keptnu je bilo više nego jasno da je neka psina u toku.

- Š'a to radite nesretnici? - zareža Dargluz i potegnu sablju.

Orci, kao deca uhvaćena sa prstima u džemu, tupo su se cerili i slegali ramenima.

-Paaa...hranimo se..- počeli su u glas -Vidim i ja da s'hranite ! Samo, koga ste to smotali? Da nije matori Sardž Lugduš? - preteći nastavi Dargluz. - Oo, ne šefe! - počeo je Borsmog. -Ne, naravno! -nastavio je Yurduk- On je mlogo deb'o i mastan teško bi ga svarili!

Dargluz se upilji u njih . Osetio je miris pečenog ork mesa, bio je siguran da su nekog izjeli.

- Svariću ja vas za doručak ako ne reknete odma' kojeg ste to izjeli!

Orci se uzvrpoljiše kao na žeravici i počeše da se ustežu:

- Pa toj' je je'an od Shargatovih, svinjojahač - reče Gashnag. - Jes' , jedan novajlija - dodao je Druktar. - Nismo ga mi ubili, kunemo se! - u glas će Gashnag i Borsmog. - Da, da, spavao je...u stvari...tvrdio je da spava, ali znamo da su svi Shargatovi momci lažovčine, zar ne? - zaključio jeYurduk i ulizivački se nakezio Dargluzu.

Keptn ih osmotri sa ništa manje besan. Pokušao je da dokuči da li se ovde dešava nešto nedozvoljeno. Svi orci odahnuše kad je Keptn spustio svoju sablju.

-Aha, dobro! Znači sve je u redu ovde kod vas....nastavite... - reče Dargluz

Tek kad je pošao, nečeg kao da se setio i naglo okrenuo:

-...i ako znate šta je dobro za vas, ostavićete mi ruku, jel jasno?

Role Playing Rečnik

AC, Armour Class, mera oklopljenosti u AD&D sistemu. AC 10 je neoklopljen čovek, AC 0 je viteški oklop , AC -10 je tenkovski oklop.

AD&D,Advanced Dungeons and Dragons, najpopularniiji sistem za igranje i jedan od najstarijiih u svetu FRP igara. Postavio je mnoge standarde za sve buduće sisteme, a saradnjom izdavača sa SSI, ovaj sistem je najprisutniji u komjuterskim igrama danas.

ALIGNMENT (skr. AL) moral, stav, oznaka za odnos igračevog lika spram ostalog sveta. Najpoznatija je AD&D podela u odnosu na principijelnost (Lawful, Neutral, Chaotic) i etiku (Good, Neutral, Evil) koja daje 9 različitih AL.

ARCANE (lat. tajna), arkana, koristi se u izrazima Arcane Knowledge i Arcane Magic, označava najdublja i najstarija znanja u nekoj oblasti (magije). Takva su znanja dostupna samo određenim profesijama kao sto su Archmage, Arcanist .

ARTIFACT (lat. veštačko), svi magični predmeti su artifakti, jer su izrađeni veštinom magova. To su naročito moćni predmeti koji su stožer kampanje (campaign). U okviru jednog sistema, artifakti su predmeti koji krše sva pravila tog sistema.

BACKGROUND, prilikom stvaranja lika za FRP u B. spadaju svi podatci koji se tiču 'prethodnog' života tog lika. Roditelji, mesto rođenja, priče iz detinjstva, posebne moći ili sposobnosti , kako ih je lik stekao, te ostali detalji koji daju šmek liku i olakšavaju igraču da se bolje srodi sa likom, što je i cilj FRP-a

BONUS (lat.dobro), dodatak, dodatna vrednost koja se sabira sa vrednosti bacanja kockice (die roll).

CAMPAIGN, serija session-a koji zajedno sačinjavaju priču epskih razmera korz koju grupa igrača prolazi. Campaign Setting je svet u kome se odigrava priča, te pravila magije, fizike i sve ostalo što se na svet odnosi. Smisao kampanje je da prati čivot likova od rođenja pa do smrti, i njihovo učešće u događajima važnim za svet. Suprotnost je avantura za jedan session, jedna epizoda.

CCG, Collectible Card Game, hobi sakupljanja kartica i kartanja po specifičnim pravilima, drugačijim za svako izdanje. Veoma popularno i unosno zanimanje koje trenutno hara svetom, sve poznatije teme, filmovi, igre i FRP-ovi su predstavljeni nekim CCG-om. Najpoznatiji su Magic: The Gathering, Battletech, Babylon 5 i drugi

CLASS, character class, profession, tipologija likova po vrsti delatnosti. Osnovne klase su Lopov, Ratnik, Sveštenik i Mag, sve ostale profesije su varijante i kombinacije ovih.

CHARACTER SHEET, formular sa informacijama o liku

CYBERPUNK, žanr FRP-a, avantura smeštena u mračnu budućnost postavljenu u delima V.Gibsona, a i filmovima kao Mad Max, Matrix, Blade

D, DIE ROLL, DICE, osnovne 'kockice' su sa 4, 6, 8, 10,12 i 20 strana i obelezavaju se sa D(broj strana), d4, d6, d10. Vrednosti izvedene preko osnovnih su d2 (pismo/glava), d3(trećina), d5, d100. YDX+Z je konvencija, pri cemu je Y broj bacanja X-tostrane kockice uz dodavanje vrednosti Z.

D&D, dungeons and dragons, kolokvijalni naziv u inostranstvu za FRP igre

DICELESS RPG, storytelling, najviši oblik FRP-a, igra bez kockica, kada igrači zajedno sa GM/DM-om sarađuju na izgradnji igrane priče. White Wolf kompanija pravi najbolje FRP sistme ovog tipa.

DRUŽINA, grupa likova koja zajedno ide u avanture

DUNGEON, tamnica, lavirint napunjem zamkama i blagom, arhaičan ali i dalje najviše upotrebljavan tip session-a

EXTRAS, "potrošni" NPC ,neprijatelji družine koji služe da poginu i tako donesu EXP igračima

EXP, Experience Points, iskustvo, poeni koje likovi stiču da bi napredovali po nivoima i usavršavali se

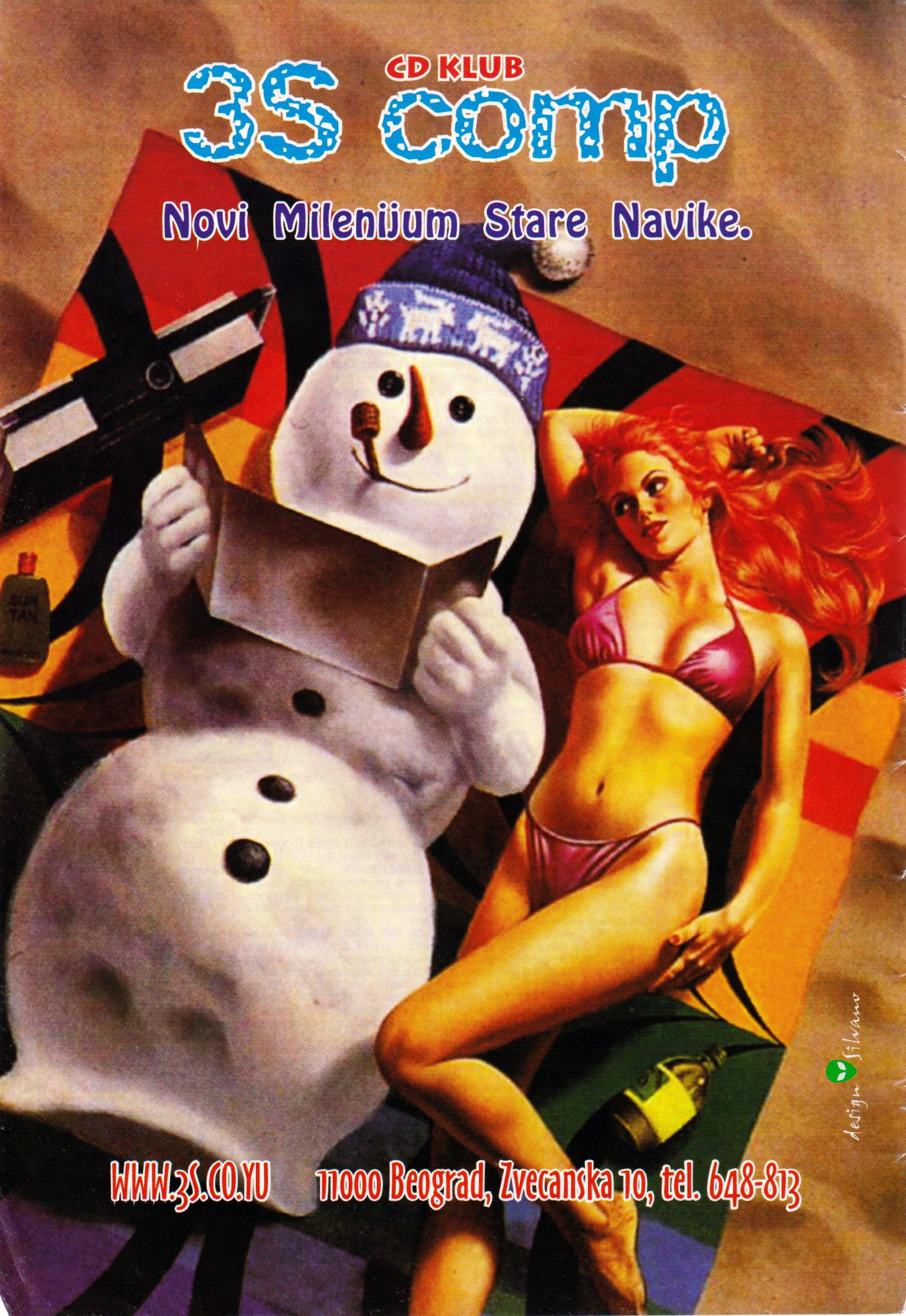
FANTASY, žanr FRP-a, igra smeštena u tolkinovski, svet mitskih bića, izvorni žanr FRP-a

FREEFORM, žanr FRP-a, igra bez pravila. Za razliku od diceless rpg, ovde se ne koriste niti kockice niti ma kakva pravila, što čitavu stvar približava kolektivnom kreativnom pisanju. Često se koristi u FRP igrama na web-u

FRP, fantasy role-play, vrsta kompjuterske ili društvene igre u kojoj je najvažnije igranje uloga i svet mašte u kojem se igra. RPG (role-playing game) je bilo koja igra sa elementima igranja uloga.

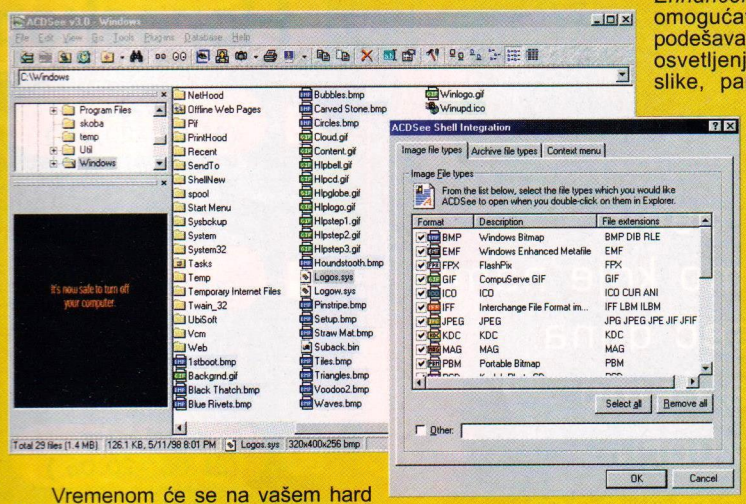
GM, Game Master, još i **DM, Dungeon Master**, vođa igre, titula koja je nastankom FRPa kasnih 60'tih proistekla iz mistifikacije RPG igara. Tada su se igrači svečanim rečima stavljali u milost i nemilost GM/DM-u (što i sada čine, ali nema više toliko pompe i mistifikacije)

GURPS, generic universal RPG system, sistem za sve žanrove. Momci koji su ga pravili kunu se da su "sve izmerili lično i da je sve provereno", FALLOUT je rađen po varijatni GURPS-a


CD KLUB
3S comp
Novi Milenijum Stare Navike.
WWW.3S.CO.YU
11000 Beograd, Zvecanska 10, tel. 648-813
design silvano

ACDSee
http://www.acdsystems.com/

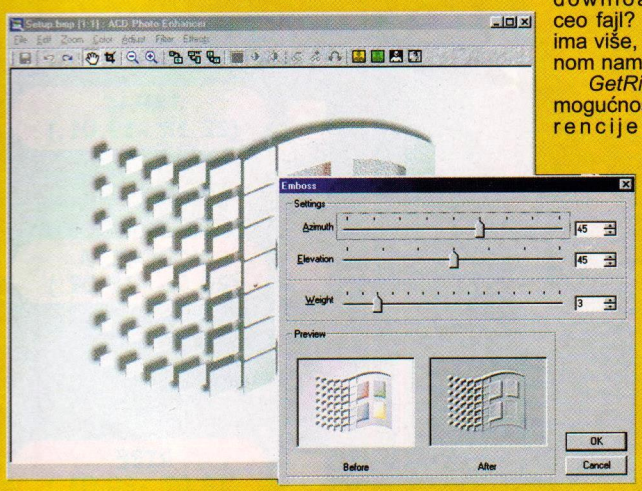
3.0, *ACDSee* donosi još par novosti, od kojih možemo izdvojiti podršku za još formata slika, generisanje HTML strane i još par sitnica, ali je možda najvažnija novost *Photo Enhancer* koji vam omogućava osnovna podešavanja kao što su osvetljenje i kontrast slike, par filtera kao i nekoliko efekata od kojih je najzanimljiviji *Embos*. Sve u svemu, svi koji su do sada koristili neku od 2.x verzija *ACDSeea* mogu slobodno nastaviti da ga koriste (osim u slučaju da su im novosti ove verzije potrebne), dok svi ostali mogu komotno da downloaduju najnoviju verziju u uživaju u gledanju omiljenih slika do mile volje.



Vremenom će se na vašem hard disku pojaviti poveći broj slika u raznoraznim formatima, koje ćete jednog dana poželeti i da pregledate, "pobijete" višak i napravite malo reda. OK, možete vi to sve lepo da uradite i iz *Internet Explorera* koji će se svaki put "podizati" par sekundi, pa onda otprilike isto toliko i gasiti. Jeste, može to i iz raznih *QuickViewova* i još par programčića, ali je samo jedan *ACDSee*. Postoji još od vajkada.

Kao prvo, podržava gomilu formata: BMP, DIB, GIF, IFF,JPG, KDC, PCD, PCX, PIC, PIX,PSD, SGI, TGA, TIF, WMF i još par za koje verovatno i niste čuli (a nisam ni ja). Pored tako lepog spiska podržanih formata jako je bitno da radi brzo. Dobro, podržava jako puno formata, radi brzo, ali kako se koristi? Jednostavno. Ako mu prilikom instalacije odredite da preuzme sve njemu znane ekstenzije fajlova, onda ćete iz *Explorera* jednostavnim duplim klikom ili pritiskom na *Enter* dobijati sliku prikazanu uz pomoć *ACDSeea*. Ali tu se spisak mogućnosti ne završava. Možete da šetate po direktorijumima, možete da podesite da vam program prilikom startovanja razvlači/skuplja sliku tako da cela stane na ekran, da brišete, kopirate, premeštate slike, preimenujete grupe slika, i još mnogo toga (jedna od zanimljivijih opcija jeste da isključite prikazivanje svega što nisu slike), naravno, ako registrujete program. Ukoliko to ne uradite program će vam dosađivati porukom da se niste registrovali i neće vam dozvoliti upotrebu nekih opcija, ali će definitivno raditi.

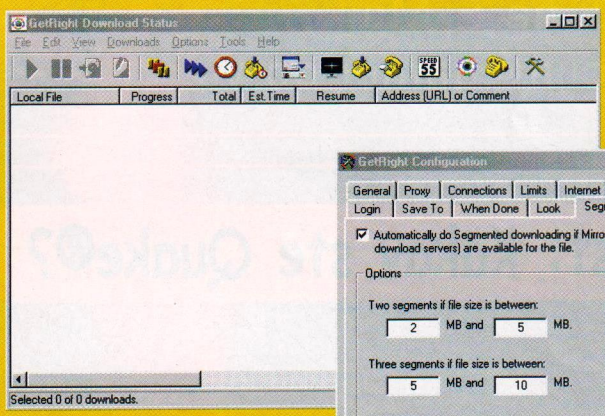
Pored svega ovoga, *ACDSee* će vam omogućiti da njegov izgled formirate po sopstvenom nahođenju, ne bi li imali prikazane samo najbitnije podatke o slikama koje gledate. I tako, kada ga jednom instalirate, zaboravite na njega i jednostavno ga koristite kad god vam je potrebno da pogledate slike na vašem disku.

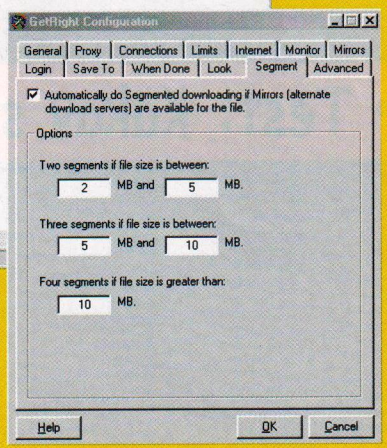


Sa verzijom

.....

GetRight
http://www.getright.com/;
Go!Zilla http://www.gozilla.com

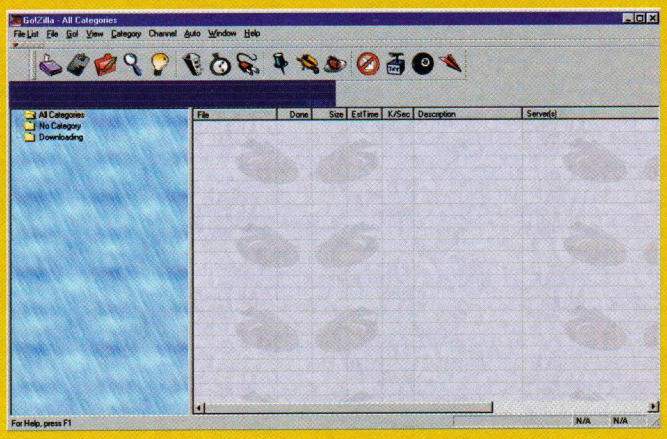




Koliko puta vam se desilo da download-ujete neki fajl sa Interneta i da vam na 98% "pukne" konekcija pa morate ponovo da downloadujete ceo fajl? Rešenja za ovaj problem ima više, ali su se samo dva vremenom nametnula.

GetRight je program koji je po mogućnostima uvek ispred konkurencije.

Za one koji ga prvi



put koriste, izgleda pomalo rogobatno, ali je zato pun simpatičnih opcija. Ne koristi baš uvek najlegalnije načine da dođe do fajlova, što se ponekad plaća nemogućnošću downloadovanja pa morate klasičnim putem iz *Explorera*, ali u većini slučajeva radi bez problema.

Nakon kratke instalacije, sledi integracija sa browser-om i lagani restart. Nakon toga, *GetRight* se podiže svaki put kada startujete *Windows*, mada ga, ako više volite da imate uredan Tray, možete ukloniti iz StartUp grupe u Start meniju i po potrebi "ručno" startovati iz GetRight grupe. Nakon toga, ukoliko se nalazite na Internetu i kliknete na link koji vodi ka nekom fajlu, umesto klasičnog *Explorerovog* "Save As" dijaloga će se pojaviti *GetRight* prozorčić u kome vam se nudi isto, ali nakon klika na Save zapazićete pojavljivanje novog prozora. U njemu ćete moći da pratite progres downloada, preostalo vreme kao i trenutnu brzinu "skidanja" fajla sa Interneta. Ukoliko u ovom prozoru zapazite i dugmić *Pause*, onda možete biti sigurni da server sa koga skidate podržava nastavljanje prekinutog downloada. Ako vam i pukne veza, možete lagano da iskulirate. Ponovo se konektujte, kliknite na Resume dugme i ... nastavite dalje bez gubitka već downloadovanih podataka (*GetRight* uredno vodi evidenciju o tome koliko vam je uštedeo MB ponovnog downloada: Help/About GetRight). Ukoliko primetite da vrlo često, ili nikada, nemate Resume mogućnost onda treba da proverite setovanja za Proxy (koje je, po mom iskustvu, najbolje ostaviti prazna). Pored ove opcije, nije za zgorega pogledati i ostale. Pre svega, to je opcija za automatsko traženje željenog fajla pri čemu se lista mogućih lokacija stalno osvežava i fajl download-uje sa sajta ka kome imate najbolju vezu.

U najnovijoj 4.1.1. verziji postoji i jedna jako zanimljiva opcija: *Segment DownLoad*. Ova opcija ,koja nije uključena po instalaciji, deli downloadovan fajl na više delova i svaki zasebno downloaduje, ako treba i sa različitih sajtova, čime se postiže maximalna iskorišćenost vaše veze sa provajderom.

Go!Zilla je program namenjen obavljanju iste funkcije kao i *GetRight*. Funkcioniše na vrlo sličan način, samo je malo siromašniji opcijama i "čistije" urađen. Sa njim ćete imati manje problema, lepši je za oko, i ima jednu pomalo nezgodnu manu. Stalno je aktivan, i ponekad je problem zaobići ga čak i Shift-clickom.

Šalu na stranu ...

Pismo meseca

Ovo je rubrika u kojoj ćemo objavljivati najzanimljive pismo koje nam pristigle u proteklih mesec dana. Nadarenog pismopisca ćemo nagraditi CD-om po izboru. Temu odaberite sami. Pisma nam možete poslati na adresu časopisa:

THe GaMe®
Ustanička 120/11
11000 Beograd
ili na E-Mail:
redakcija@gamer.co.yu

Gamer Test: Kakav ste Quake®?

1. U inventaru posedujete Machine Gun i Rail Gun, i tik pored vas stvoriše se tri ljuta protivnika sa najcrnjim namerama. Koje ćete oružje upotrebiti ?
   a) Rail Gun
   b) Machine Gun
   c) pokušaću da im pobegnem i vratim se u novom izdanju
2. Bot sa najnabudženijim AI-em, a uz to i najspecifičnijim načinom skakanja je:
   a) Orbb
   b) Xaero
   c) Daemia
3. Za široke, prostrane mape, sa povoljnim uslovima za snajperisanje preporučuje se oružje:
   a) Granade Launcher
   b) Plasma Gun
   c) Rail Gun
4. Nalazite se na maloj platformi, a iza vas su dva veoma neprijateljski nastrojena bota. Svuda oko vas je provalija, a na nekih desetak metara druga platforma, pri čemu niste sigurni da li možete skočiti na nju. Status: Energija 50%, oružje Rocket Launcher, jedna raketa. Šta ćete uraditi?
   a) ispaliću raketu i u stilu Stevana Sinđelića razoriti i zlikovce i sebe
   b) prepustiću se volji sudbine
   c) izvešću jedan rocket-jump, a oni neka vide šta će
5. Zamislite da ste pobednik velikog turnira u Quakeu. Ljudi iz *Ida* vas angažuju da učestvujete u formiranju novih nivoa (mapa):
   a) oduševljeno prihvatate poziv, jer je to upravo ono što ste mesecima priželjkivali
   b) neodlučni ste, sve zavisi od novčane nadoknade
   c) odbijate, jer smatrate da nivoa ima dovoljno, a uz to biste se udaljili od igračke karijere
6. U Quakeu koristite:
   a) samo tastaturu
   b) samo miša
   c) miša i tastaturu
7. Pri skoku sa Pada:
   a) kontrolišete let
   b) gađam mesto doskoka
   c) prepustim se slučaju
8. Pineove koristite kao:
   a) ofanzivno oružje
   b) defanzivno oružje
   c) ne koristim ih uopšte
9. Botovi ponekad znaju da budu jako precizni, pogotovo na NightMare nivou težine. To vas:
   a) motiviše da nastavite
   b) ne dotiče. Ipak su oni na nightmareu
   c) nervira do te mere da odustajete
10. Omiljena marka automobila Johna Carmacka (tvorca Quakea) je:
    a) Ferrari
    b) Lamborgini
    c) Porshe

Komentar:
I grupa (26-30 poena): Potpuno pravilno rezonujete, znate kada treba pričekati, a kada uleteti u gomilu. Upotrebljavate prava oružja, dobro poznajete teren...
Ocena: Biće od vas nešto.
II grupa (21-25 poena): Dosta ste karakterističan igrač. Ponekad učinite pravu stvar, a ponekad se zanesete u snajperisanju, zaboravljajući da vam niko ne čuva leđa. Upotrebljavate svega nekoliko oružja, ali ste za njih pravi majstori.
Ocena: Radite, radite i samo radite.
III grupa (20 i manje poena): Niste dovoljno iskusni. Uzeli bi pušku u ruke i borili se makar se nalazili na samrti. Neuračunljivost i nepromišljenost su karakterne crte koje vas krase.
Ocena: Daleko ste od nadprosečnog igrača, ali vama to i nije bitno, vi samo želite da se dobro zabavite.

Broj tačnih odgovora	a	b	c
1	3	2	1
2	3	2	1
3	2	3	1
4	2	3	1
5	2	3	1
6	2	3	1
7	2	3	1
8	2	3	1
9	2	3	1
10	2	3	1

Horoskop

OVAN (21.03.-20.04.)
Problemi sa provajderom.
Očistite miša.
Pripazite se railova.

BIK (21.04.-20.05.)
Dobar team play sa osobama u znaku Device.
Vraćate se staroj omiljenoj igri.
Moguć pad *Windowsa*.

BLIZANCI (21.05.-20.06.)
Neočekivana email poruka. Poželjna defragmentacija hard diska.

RAK (21.06.-22.07.)
Zaglavljuje vam se *Enter*.
Bugovi na sve strane.
Kriva kičma.

LAV (23.07.-22.08.)
Javljanje bad sektora na disketi.
Povišen broj fragova u Quakeu.

DEVICA (23.08.-22.09.)
Partner vas vara u multiplayeru.
Izbegavajte Internet ovih dana.
Ništa vam ne ide od ruke.

VAGA (23.09.-22.10.)
Očekujte pobedu jedino uz pomoć Quada. Sredite Temp u *Windowsu*. Ne čudite se ukoliko ug'edate SWAT tim.

ŠKORPIJA (23.10.-22.11.)
Vaše misli okrenute su ka Lari Croft.
Očekujte neprijatna usporenja u radu računara.

STRELAC (23.11.-21.12.)
Očekujte Deathmatch sa ukucanima.
Ne ulazite u broskop.
Uspeh u igranju konzola.

JARAC (22.12.-19.01.)
Sjajan učinak u platformskim igrama.
Neobična prijateljstva: Bones i Orbb.

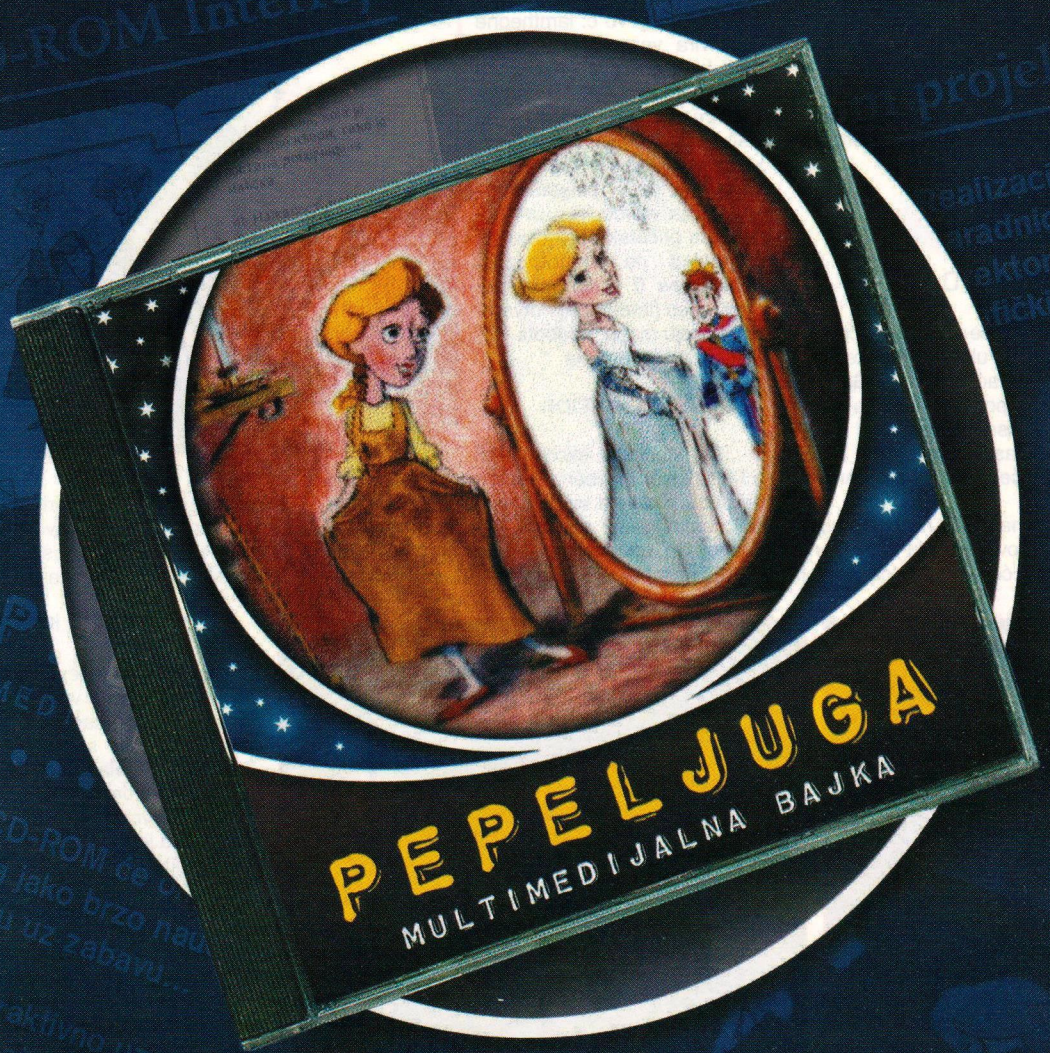
VODOLIJA (20.01.-18.02.)
Napravite backup diska.
Nestanak struje.
Eventualne zdravstvene probleme sanirajte konzumiranjem velikih količina čaja i keksa.

RIBE (19.02.-20.03.)
Ispoljavate kreativne sposobnosti.
Koristite editor. Neobično prijateljstvo: Svetlana Lupescu.

PEPELJUGA

multimedijalna bajka

CD-ROM



- Čitanje i pisanje uz zabavu...
- Kompletno interaktivno uz maksimalno angažovanje deteta
- Windows 95/98 kompatibilno
- Namenjeno deci uzrasta od 3-6 godina
- Svi elementi ove multimedijalne bajke su u potpunosti podržane zvukom

ESPRO
MULTIMEDIJA

ESPRO multimedija, 11000 Beograd, Kralja Milutina 19, Tel/Fax: 011/3341-247, 3232-086

MALE TAJNE

NAPOMENA: Na zahteve za šiframa koje su već objavljene u časopisu, ne odgovaramo. Zato se potrudite da nabavite brojeve Gamer-a koje ste propustili, i pogledate Male Tajne, kao i cake i trikove u njima. Takođe, šifre se ne šalju direktno na mail (o čemu je već bilo reči, ali da ponovimo), već možete poslati vaša pitanja nama, i velika je verovatnoća da ćete prave odgovore pronaći u sledećem broju Gamer-a.

PC

Flanker 2.0

Više vas je tražilo čitove za dve odlične simulacije letenja - Mig 29 Fulcrum i Flanker 2.0. Šifre za Mig 29 ćete pronaći u 11 broju Gamer-a, a za Flanker 2.0 ne postoje klasična varanja, ali evo dva vrlo korisna saveta:

1) Kada pritisnete taster V postajete neranjivi. Ovo međutim neće raditi u "sim campaign" misijama.

2) Svaka skriptovana misija može da bude "declassified" u pull down meniju na ekranu Mission Editor. Od vas će se tražiti lozinka, ali vi slobodno ostavite prazno. Jednom kada to uradite, možete editovati svaku misiju kako vam srce želi.

Quake 3 Arena

Još šifri za najpopularniju pucačinu. Šifre kucate nakon otvaranja konzole:

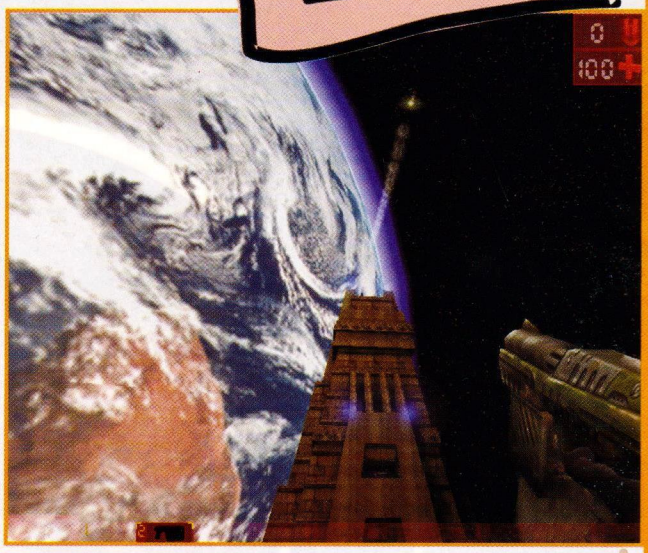
Skriveni Sarge skin /model sarge/crusade
God mod /god
Sva oružja /give all

Možete dodavati stvari uz /give komandu, nakon čega kucate:

allammo, armor, battle suit, bfg10k, flight, gauntlet, grappling hook, grenade launcher, haste, health, invisibility, lightning gun, machinegun, medkit, personal teleporter, plasma gun, quad damage, railgun, regeneration, rocket launcher, shotgun.

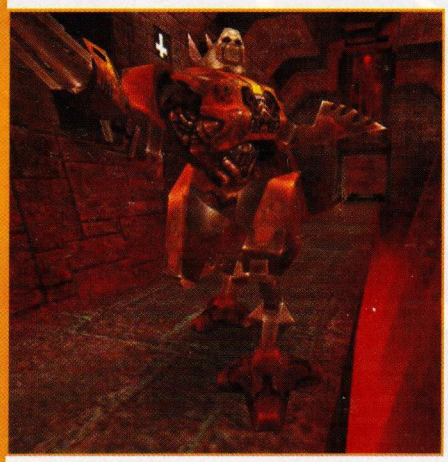
Unreal Tournament

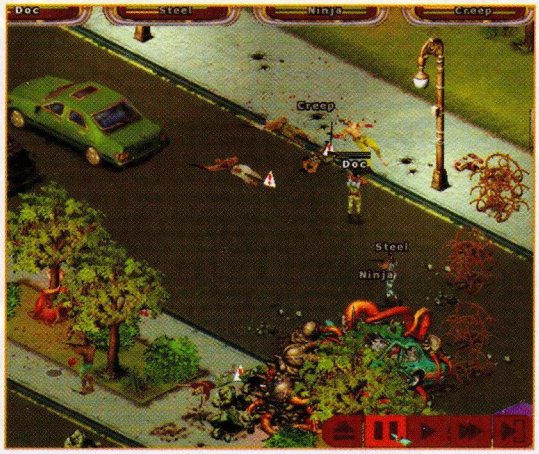
Šifre za "srebrnu pucačinu", stisnuti prvo č: iamtheone - aktivira varanja god - god mod loaded - sva oružja allammo - municija ghost - prolazite kroz zidove fly - fly mod walk - Walk mod killall [imeklase] - ubija sve neprijatelje određene klase playersonly - zaustavlja vreme, otkucati ponovo za početak behindview 1 - pogled na lik otpozadi behindview 0 - normalni pogled open [imemape] - otvarate bilo koju mapu addbots [#] - Dodaje # broj botova



Abomination

Bag koji valja iskoristiti: Idi u Multiplayer i izaberi Host a newgame. Može da bude bilo koja vrsta konekcije. Kada treba da menjaš game settings, jedan od menija ti dozvoljava da staviš neograničenu municiju. Startuj multiplayer igru, pa je onda prekini. Učitaj staru igru ili započni novu i trebalo bi da imate neograničenu municiju, kao i neograničene granate.





Baldurs Gate

Otvori fajl baldur.ini i dodaj liniju Cheats=1 ispod Game Options. Snimi fajl i pokreni igru. Kada se nađeš u igri, stisni Ctrl-Tab čime pozivaš konzolu gde upisuješ čitove. Ctrl-Tab ponovo zatvara konzolu. Nakon što napišete neke od čitova pritisni enter da bi ih aktivirali.

TheGreatGonzo - Poziva 10 pilića-ubica koji vas brane (?!)
FirstAid - Stvara 5 napitaka za energiju, 5 otrovnih, i jedan kamen za flesh scroll
Midas - dobijate 500 zlatnika
CowKill - Pozivate CowKill magiju ako ste blizu krave (?!!).
DrizztAttacks - Stvara neprijateljskog Drizzta
DrizztDefends - Stvara prijateljskog Drizzt-a
CriticalItems - Dobijate sve ključne predmete
Hans - Pomera vaš lik u slobodnu teritoriju
ExploreArea - Cela mapa je vidljiva

Gabriel Knight 3

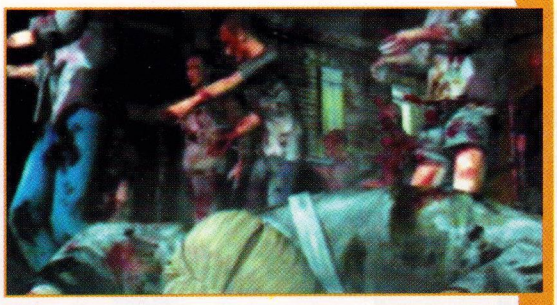
Kompletno rešenje jedine prave avanture u poslednje vreme ćete pronaći na našem sajtu, a sada evo malo zanimljivosti: Na samom startu igranja, nakon što izađete iz hotela, pronađite prozor sa knjigom o Svetom Gralu. Dobro pogledajte prozor do vrata da bi videli Jane Jensen, ženu koja je napravila GK serijal. Takođe, pogledajte knjigu koju je Gabriel pisao o Voodoo ubistvima. Gabriel će reći: "Wow, isn't he some famous author or something?"

SWAT3

Evo šifri za naslednika Rainbow Six-a U toku igranja, pritisni SHIFT + ~ da pozoveš konzolu, a onda kucaj:

iamleet - završava misiju johnwoo - usporava vreme swatlord - God mod za ceo tim biggerpockets - neograničena municija casual - Timu nedostaju pantalone i majice (!?!) doubleshot- brže pucanje nc17 - Tela više krvare prilikom pogodaka noshades - noćne misije se igraju kao po danu hotstuff - Osumnjičeni se teže ubijaju justin - Osumnjičeni se nikad ne predaju rabies - pacovi ubice (?!?)

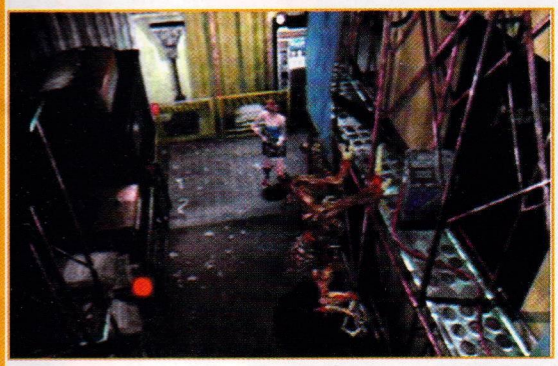
Zanimljivo i korisno: Upotrebite tekst editor da promenite swat.cfg fajl u direktorijumu gde ste igru instalirali. Promenite liniju "shootgoodguys=1" u "shootgoodguys=0". Vaši metkovi tada neće povređivati vaše prijatelje iz tima tokom igranja.



SONY

Resident Evil 3

Pomažemo Petrović Bojanu iz Pančeva, u vezi pronalaženja ključa za butik u Resident



Evil-u 3. Pređi igru na bilo kojoj težini i posle kredita, dobićeš ključ od butika na prvoj ulici na početku igranja. Kada uđeš unutra, možeš menjati odeću i postati Regina iz Dino Crisis-a, ili obući Jill-ovu plavu odeću iz prvog dela igre.

Crash Team Racing

Trkajte se kao Ripper Roo: Držite L1 i R1 na ekranu sa naslovom, a onda Desno, Krug, Krug, Dole, Gore, Dole, Desno

..kao N. Tropy: Držite L1 i R1 na ekranu sa naslovom, a onda Dole, Levo, Desno, Gore, Dole, Desno, Desno.

i kao Penta Penguin: Drži L1 i R1 na ekranu sa naslovom, a onda Dole, Desno, Trougao, Dole, Levo, Trougao, Gore.

Spyro The Dragon 2 demo

Na glavnom (ili New Game) ekranu drži L1 i R1 i pritisni Dole, Krug, Trougao, Desno.

Nove arene u igri: Izaberite arcade mod za jednog igrača, i završite na easy, medium i hard da bi dobili 4 nova terena.

Fighting Force 2

Varanja: Na Press Start ekranu, drži L1, L2 i R1 + Trougao + X + Levo. Onda izaberi Start Game i izaberi nivo. Kada igra počne, tvoj lik će imati neograničenu municiju i biće nevidljiv. Ipak, nećete moći da snimite igru.

Iskoristite glup AI: U svakom nivou gde se nalaze stolovi u trenutku nadmetanja sa protivnikom koji nema vatreno oružje popnite se na njih (na sto u sobi), i trik će uspeti. Jednostavno, vaši neprijatelji će samo stajati nemo, dozvoljavajući vam da ih lagano skidate sa nekim od vaših oružja.

Medal Of Honor (vrlo čudni čitovi):

neograničena municija - BADCOPSHOW brzo pucanje - ICOSIDODEC Power-ups - DENNISMODE Filmski mod - SPRECHEN Captain Dye mod - CAPTAINDYE Audie Murphy mod - MOSTMEDALS Slike programera igre - DWIMOHTEAM AJ-ov slikapic AJRULES Slika devojke (?) COOLCHICK

Likovi za multiplayer: Winston Churchill - FINESTHOUR Velociraptor - SSPIELBERG William Shakespeare - PAYBACK Bismark The Dog - WOOFWOOF Werner Von Braun - ROCKETMAN Wolfgang - HOODUP Noah - BEACHBALL Otto - HERRZOMBIE Kurt i Rosi - SMPSMDMILK

Samoubistvo: Pritisni R1, R2, L2, R1, R1, R1, R2, L2, L1, L1 a onda kvadrat brzo. Vaš igrač bi trebalo da eksplodira i kaže: "Zašto si to uradio?!"

Rainbow Six:

Prikazuje sve mape: Na glavnom meniju, drži L1 pa stisni (ovaj prvi deo se ponavlja za sve čitove, tako da ga nećemo više ponavljati): X, Krug, Kvadrat, Trougao, Trougao, Krug, X

Prikazuje kraj: ...Kvadrat, Trougao, Kvadrat, Kvadrat, Krug, Krug, X, Trougao

Health: ...Trougao, Trougao, X, Krug, Krug, X, Kvadrat, Kvadrat.

Otvara sva vrata: ...Trougao, Kvadrat, Kvadrat, Trougao, X, Krug, Kvadrat, Trougao, Kvadrat, Kvadrat, Trougao, X, Krug, Kvadrat, Trougao.

Medievil

Varanje izvodiš na sledeći način: Pauziraj igru, pa onda drži L2 i stisni Dole, Gore, Kvadrat, Trougao (2 puta), Krug, Dole, Gore, Kvadrat, Trougao.

SimCity 2000

Klikni na budžet (dolar znak) a zatim drži R1 i pritisni x, krug, trougao, kocka, pusti R1, drži R2 i pritisni x, krug, trougao, kocka, pusti R2, drži L1 i pritisni x, krug, trougao, kocka, pusti L1, drži L2 i pritisni x, kocka, trougao, krug.

Nakon preživljenog novogodišnjeg slavlja rešili smo da malo sumiramo godišnji učinak THe GaMe®-a pa je kao rezultat pored godišnje liste igara i lista poklonjenih nagrada.

PC Nagrade:
G-Force256
7 stolova
4 x Vodoo I
3 Volana
2 Joystick-a
1 Adapter za 2 Joystick-a
6 Joypad-a
13 miševa
200 sati interneta
411 CD-a
10 kačketa

Sony PlayStation nagrade:
Sony Playstation konzola
Pištolj
12 memorijskih kartica
2 x Šolja
10 dualshock Joystick-a
60 CD-ova
4 kontrolera

Lista je u svakom slučaju impresivna, ali da ne pomislite da ćemo se uljuljkivati u postignutim rezultatima, i dalje nastavljamo sa nagradnom igrom. S obzirom da nam to nije bilo dosta rešili smo da najboljeg pismopisca nagradimo CD-om po izboru. Ni to nas nije u potpunosti zadovoljilo pa smo u saradnji sa CD klubovima i hardware-skim firmama organizovali sledeću akciju: svako ko kupi CD ili neko parče hardware-a u dole pomenutim CD klubovima i hardware-skim firmama dobija jedan stari broj THe GaMe®-a. Znači da ako kupite bilo šta u nekoj od dole navedenih firmi na poklon dobijate jedan Game® po izboru od prvog do desetog broja. Početak akcije je 28.01.2000 a trajaće dokle god bude bilo časopisa.

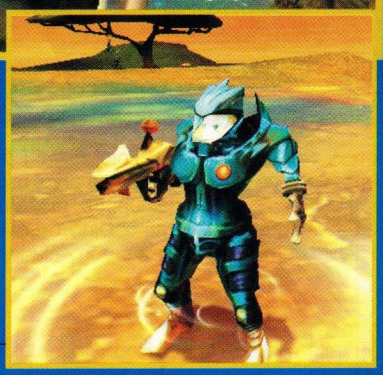
CD klubovi u kojima možete da dobijete BESPLATAN broj THe GaMe®-a:

- 3S Comp Zvečanska 10 011/64-88-13
- CITADEL Mileševska 34a 011/451-160
- Cyber SoftT.C. Banjica 011/36-72-685
- ESPRO MULTIMEDIA Kralja Milutina 19 011/3341-247
- EXTREME PLATO Studentski trg 011/3185-671
- EXIT Production Čika Ljubina 1/IV 011/627-827
- EXSBS Zmaj Jovina 38 011/620-412
  Cara Dušana 35 Zemun 011/613-865
- GL-SOFT Bulevar Revolucije 107 011/423-700
- KON-TIKI Nušićeva 3/2 011/154-836
- LIST Computers Blaknska 30/2 011/306-55-60
- MASTER CD Zrenjanin 023/38-715
- MB Soft Palmira Toljatija 5/2 011/695-993
- MK Milentija Popovića 32 063/539-380
- MS Soft 011/146-744
- OPTIMUS Koste Abraševića 11 011/404-543
- PC Centar, Durmitorska 16 011/3619-242
- PRECIZ Majke Kujundžića 23 011/422-545
- SPRING YUBC Objekat GVP 20 011/3115342
- SUPERSHOP Nušićeva 27 011/322-5362
- SVETEHNIKA General Ždanova 2 011/3343-717

Giants

Malo kalifornijsko selo Sausalito je dom šestočlane softverske kuće *Planet Moon*. Za neupućene, to su oni momci koji su napravili sada već kultnu 3D pucaljku MDK. Dok su drugi pokušavali da nadmaše Doom, oni su razvijali ideju i tehniku. Bizarni okoliši, arkadni delovi sa predivnom 3D grafikom, strateške odluke i dosta sirovog humora (u šta uključujemo i kameru iz čeljusti monstruma) nagoveštavaju jednu odličnu igru.

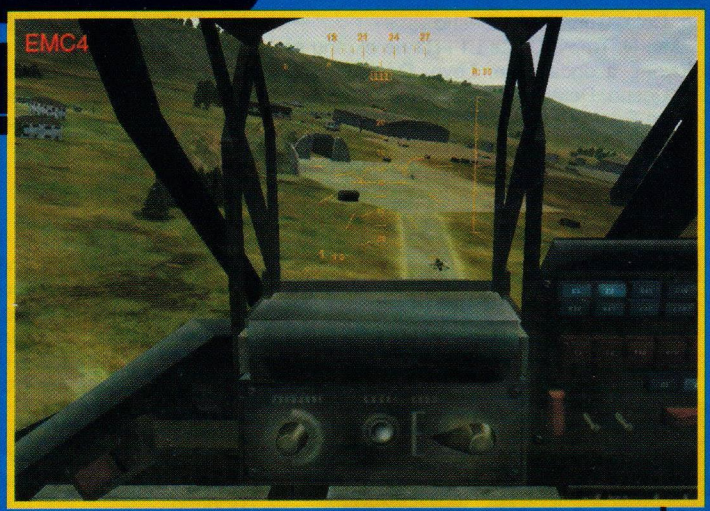
Strana u igri ima više nego dovoljno. Sa jedne se nalaze, naravno, džinovi, barem deset puta veći od ostalih, sa mogućnošću da neprijatelja unište jednim udarcem, i sa sporošću kao jedinom manom. Sea Reaperi su magična rasa koja se bori uz pomoć elementalnih snaga. Tu se nalazi još i petočlani vanzemaljski tim, koji su spustio na planetu radi popravki broda. Njihova tehnologija je dovoljna za uništavanje čitavih ostrva.



Iako je igra započeta kao strategija, pojednostavljena je zbog akcionih delova. Kroz 30 misija, igrač će prolaziti kroz svet naseljen miroljubivim Smartiesima (pametnjakovićima) koji stvaraju većinu korisnih predmeta u igri.

Kampanja za jednog igrača je do ovog trenutka oko 70% završena i demo bi trebalo da se pojavi uskoro.

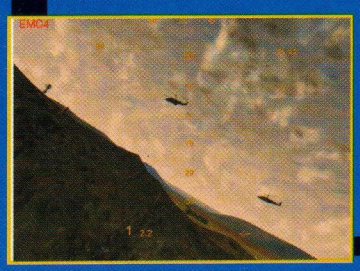
Ka-52 TeamAlligator



Kao i u pravom životu, u kompjuterskoj industriji stvari se ponavljaju. Taman kada smo pomislili da je neki žanr zauvek otišao, njegov povratak je neminovan. Ovoga puta, u pitanju je žanr helikopterskih simulacija. Samo u slučaju da ste zaljubljenik u Commanche serijal nastavite da čitate.

Skoro dve godine su prošle od igre Team Apache. Po prvi put, ponuđena je mogućnost da u toku bitke komandujete drugim helikopterima osim AH-64. Posle igre KA-50 Hokum gde je ta mogućnost takođe postojala, *Simis* i *GT Interactive* već kao tradiciju izdaju Ka-52 Team Alligator.

U samoj igri moguće je kontrolisati do 16 Kamova (uključujući i vaš). Ako mislite da je engine ostao isti još iz Team Apachea varate se. Novi Deadalus sistem uvodi realistične modele oštećenja, vremenske efekte i foto-realističan teren.



Najlakše je krenuti sa solo misijama. Jedina mogućnost izbora je u nacionalnosti, i to između Tadžikitana ili Belorusije. Kampanja je već dosta komplikovanija za početi. Kao pravi ruski komandant, bićete odgovorni za uspeh i neuspeh vašeg odreda. Moraćete da napravite plan za svaku misiju. Dolasci do Waypointa neće više biti samo trenutak za zaokret, već će sa sobom nositi i dodatna naređenja (sleti, pokupi ili odnesi) i uslove (doći do određenog vremena i na određenoj visini).

Ni multiplayer deo nije izostavljen. I ovog puta postoji kooperativni (do 6 igrača) i DM mod. Možda je jedina zamerka raspored komandi na tastaturi - skoro svaki taster je zauzet! Pravi povratak helikopterskih simulacija.

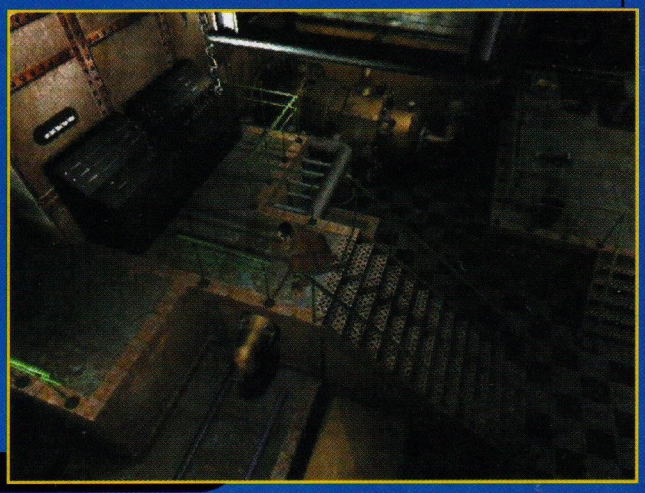
The Time Machine

Cryo Interactive, već zloglasan po preuzimanju epskih ideja i lošoj (čitaj point&click) realizaciji sa renderovanim lokacijama, uzeo je na sebe da napravi igru po H.G. Wellsovoj knjizi "Vremenska mašina". Začudo, oni tvrde da se neće striktno držati knjige, ali da će za glavnog lika uzeti samog Wellsa.

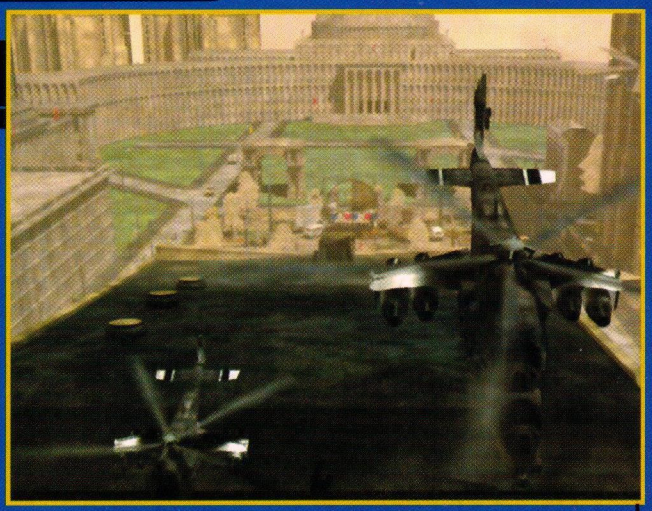
U priči ste poslati u godinu 800,000. Do sada, zaista najdalje! Vaša vremenska mašina nestaje po dolasku i otkrivate čudan i mračan svet u kome besmrtni stanovnici pate zbog vremenskih oluja koje im uništavaju pamćenje. Samo jedna mitska figura - Khronos - može vratiti balans vremenu.

3D engine će imati dinamične kamere i pre-renderovane okoline, što baš i ne obećava. Rezolucija je zakucana na 640x480. Ono što ovu igru može učiniti interesantnom za pogledati je činjenica da likovi u igri stare, i nikada se ne ponašaju isto.

Za sada ne postoji još ni beta verzija.

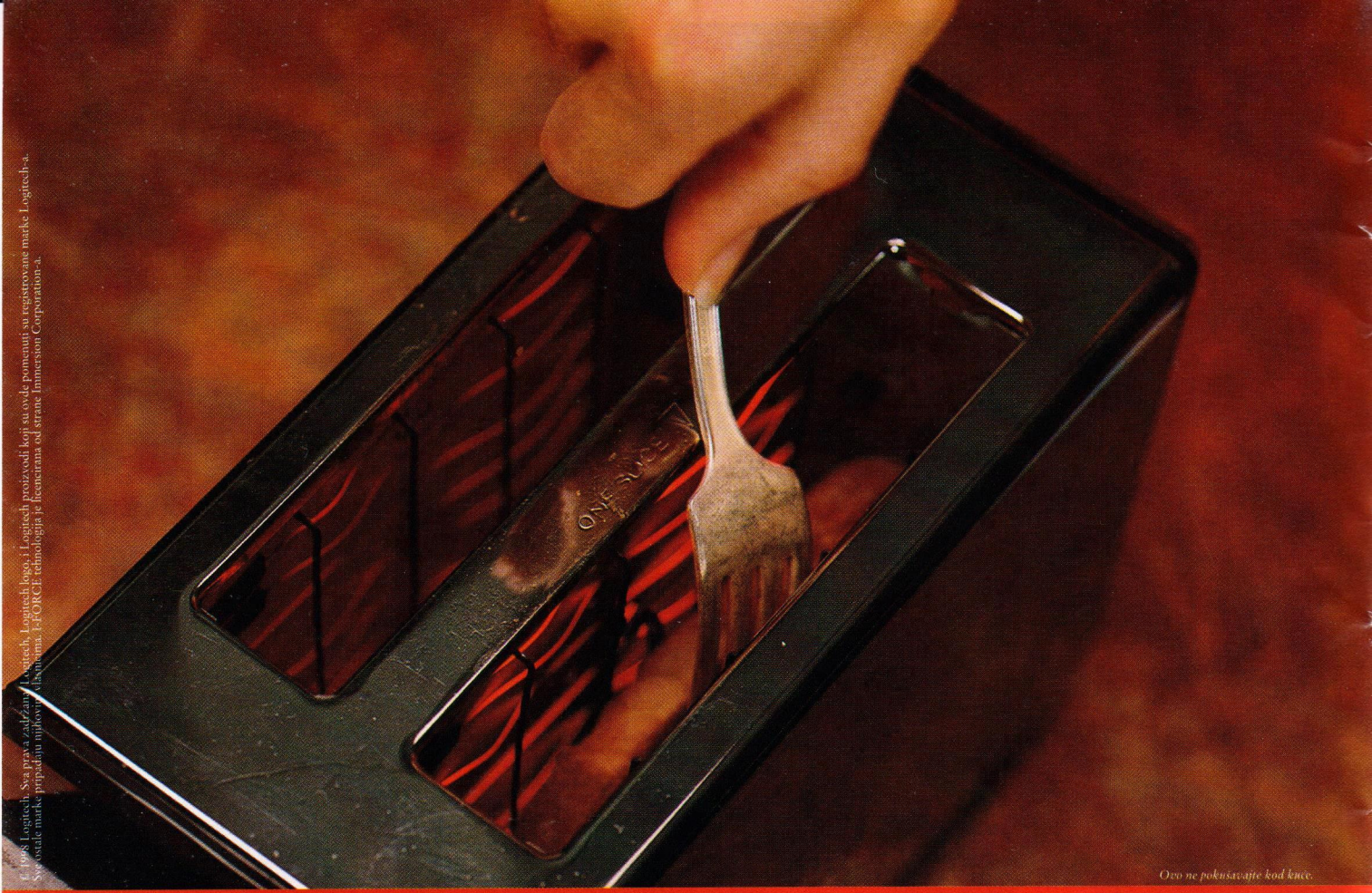


Republic: The Revolution



Igra pod ovim imenom bi, po svemu sudeći, trebalo da bude nešto posebno. Imaće neverovatan AI, grafički engine kao i poštovanje svih fizičkih zakona. Ovo će pre svega biti strateška simulacija. Cilj u igri je iz male organizacije prerastete u veliku organizaciju ne bi zavladali zemljom po imenu Novistrana. Protivnici su vam 16 drugih organizacija koji mogu biti ljudski ili kompjuterski kontrolisani. Unajmljivaćete generale, koristiti neetičke metode (ispiranje mozga ili iznuđivanje informacija), možete igrati kao političar, biznismen, kriminalac, religiozni fanatik ili general. Na raspolaganju ćete imati i kontrolu nad pobunama, tajnom policijom, propagandom i svim onim čega se već setite.

Grafički engine će biti u stanju da prikazuje nemoguće stvari, kao što je pogled na vaš mali svet iz satelita odakle možete da zumirate polen na cvetu neke biljke na ulici (tako kažu). Posle ovakve izjave, vremenske neprilike ili prilike, opšta interakcija objekata i sve ostalo što će biti implementirano u svet Novistrane zvuči kao mačji kašalj. U vašoj zemlji će takođe postojati i obični mali ljudi koji će vam pomagati ili odmagati po njihovoj volji. Takozvani NPC-ovi će imati AI koji će donositi odluke kao i realne osobe. Ovakva kompleksnost do sada definitivno nije viđena ni u jednoj igri. Zbog toga će upravljački interfejs biti pojednostavljen do maximuma. I za kraj, najzanimljiviji detalj od svega: grafički engine bez problema radi i na PII na 400 sa TNT2 karticama



Ovo ne pokušavajte kod kuće.

©1998 Logitech. Sva prava zadržana. Logitech, Logitech logo, i Logitech proizvodi koji su ovde pomenuti su registrovane marke Logitech-a. Sve ostale marke pripadaju njihovim vlasnicima. I-FORCE tehnologija je licencirana od strane Immersion Corporation-a.

Postoji jednostavniji način da iskusite force feedback.

WingMan® FORCE™

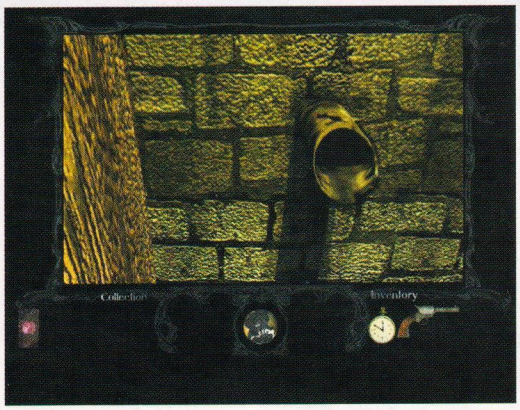
Za najrealističnije iskustvo pri igranju koje ste ikada imali, stavite vaše ruke na WingMan® Force™ joystick. To je totalno novi doživljaj. Snažne eksplozije. Uzdrmavajuće vibracije. Razorna sila. Gravitacioni šok. Naša revolucionarna I-FORCE™ tehnologija koristi izuzetno precizne čelične kablove, tako da možete da osetite silu u svakom delu svoga tela. Svaki osećaj. Svaku vibraciju. Svako podrhtavanje. Svaki turbulenciju. Devet tastera za oružje sa mogućnošću programiranja. Integrisan točkić za ubrzanje. 16-bitni Intel -ov kontrolni čip. I prilagodljiv feedback softver. Gurnite džojstik koji će gurnuti vas, i osetite bol.
www.logitech.com

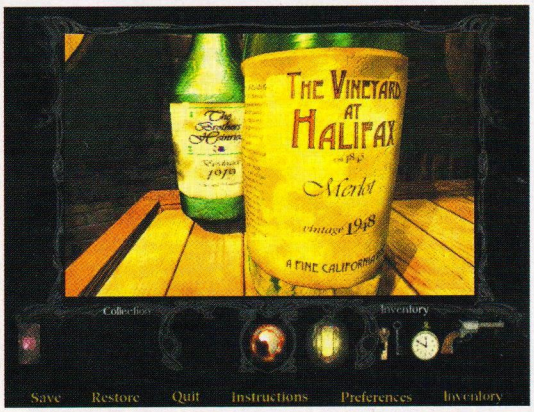
It's what you touch.™

The Forgotten

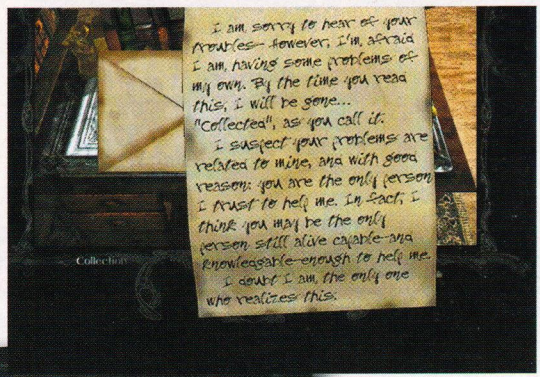
Aleksandar Vuletić

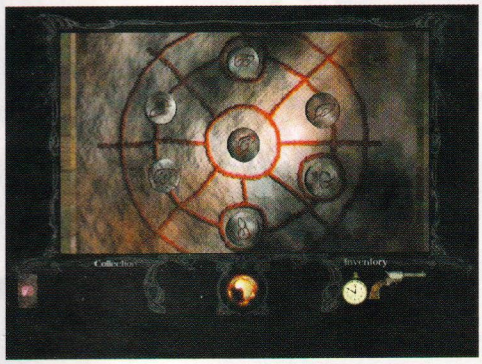
Ne sećate se ničega, ne znate ko ste i kako ste dospeli ovde. Potpuno ste sami, i jedina stvar koja vam može dati neke odgovore je pismo nekoga ko kaže da je vaš prijatelj. Ričard, Ričard Haliburton. Da li da verujete ovoj osobi? Da li da uradite ono što traži? Nemate izbora, zar ne?





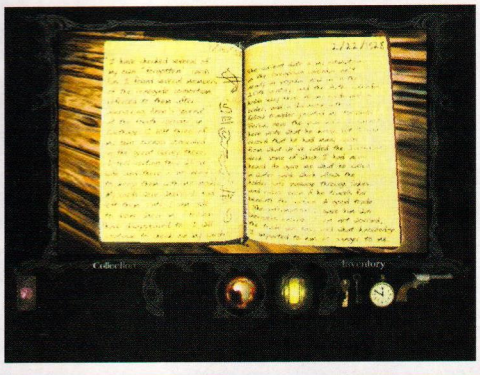
Uvod dosta podseća na epizodu "Dosijea X", ali ova igra se bavi malo paranormalnijom radnjom nego serija, ovde je sve zapetljano oko duhova, raznih magija i ponekad putovanja kroz vreme. Počinjete u stanu u Nju Orleansu, i u potrazi ste za nestalim istraživačem, već pomenutim Ričardom Haliburtonom i svojim identitetom. **It Begins** je samo prvi deo **The Forgotten** serijala i neke od zagonetki u ovom delu nećete moći da rešite jer ćete se na njih vratiti u nekom od sledećih. Prvi i drugi nastavak će biti na običnim CD-ovima dok će ostali biti na DVD-u. Priča se vrti oko kolekcije karata koje imaju posebnu moć, korišćenu od strane mnogih osvajača za uništavanje čitavih naroda bez traga, a koju vi još uvek ne znate da koristite. Na početku dolazite do ranca, pištolja, štoperice, navigatora u obliku Zemlje i jedne od karata, koje je za vas ostavio Ričard. U pismu kaže da vas te stvari mogu odvesti do mesta sa kog ćete možda moći da ga spasite, jer ste vi jedini koji to može, a da odatle morate sami da se snalazite. Prva karta vas odvodi u pusti gradić iz koga ne možete da izađete, a jedina kuća u koju možete da uđete je prodavnica ritualnih stvarčica. Na njenom podu nalazite ulaz u podzemni prolaz, a u njemu vinski podrum iz kog malim liftom stižete u oronuli, napušteni hotel.





Kada se upišete u knjigu posetilaca vraćate se u vreme kada je hotel bio čitav (ali i dalje pust). I tu počinje teži deo, potraga za ključevima, karticama, skrivenim ladicama...

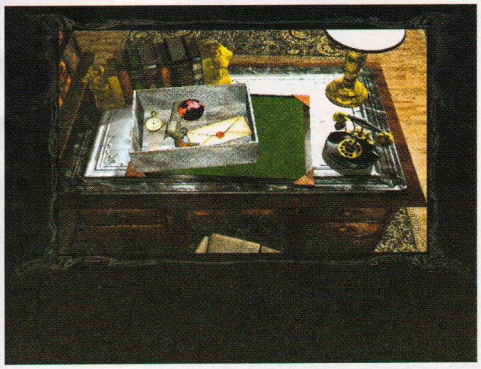
Na prvi pogled, interfejs izgleda dosta loše, ali u stvari nije tako. Po pitanju interfejsa ova igra je za klasu bolja od drugih point&click avantura iz prvog lica. Moguće je okretanje oko ose za 360 stepeni sa mogućnošću pogleda gore i dole (**Shiver 2**). U igri postoji "pametni" kursor pomoću kog predmete možete sagledati iz drugih uglova s mnogo jasnijom grafikom. To može i da olakša i da oteža igranje jer ma koliko da je uz sve te mogućnosti lakše rešiti problem, dolazi do zabune jer se mnogo predmeta može proučavati na takav način (pogotovo ako uzmemo u obzir da se neke zagonetke ne mogu rešiti u ovom delu). Takođe se može primetiti mouse filter (kao u **Quake-u**). Postoji i komanda *zoom in&out* koju nećete mnogo koristiti, ali je ipak lepo što su programeri mislili na nju.



Grafika je dosta mračna i ima puno efekata pravljenih u *Adobe Photoshopu* i *Ilustratoru*. Rezolucija okoline je mala, ali se prikriva blurom da se ne bi videli pikseli. Prostorije po kojima se krećete su rađene u poznatim 3D programima (*Strata Studio Pro*) i podižu atmosferu. Grafički, ovo je jedna od boljih avantura ovog tipa. Zvuci (škripanje, lupanje, krckanje ...) su visokog kvaliteta, a muzika je poput one u horor filmovima, podiže atmosferu što je veoma bitno za ovaj žanr, mada ako se zadržite u istoj prostoriji duže vreme postaje pomalo dosadna.

Igra možda ne izgleda privlačno jer ima mnogo konkurenata sa sličnom temom, ali kada je jednom probate sigurno ćete doći do kraja. Zato ako volite ovaj žanr (ili ga bar ne mrzite) pravac CD-klub i...

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700



The IgroMe® **83%**

Žanr: Avantura

+ Zaraznost
− Bagovi

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM

Grafika	75%
Zvuk	80%
Muzika	80%
Igrivost	90%
Atmosfera	85%

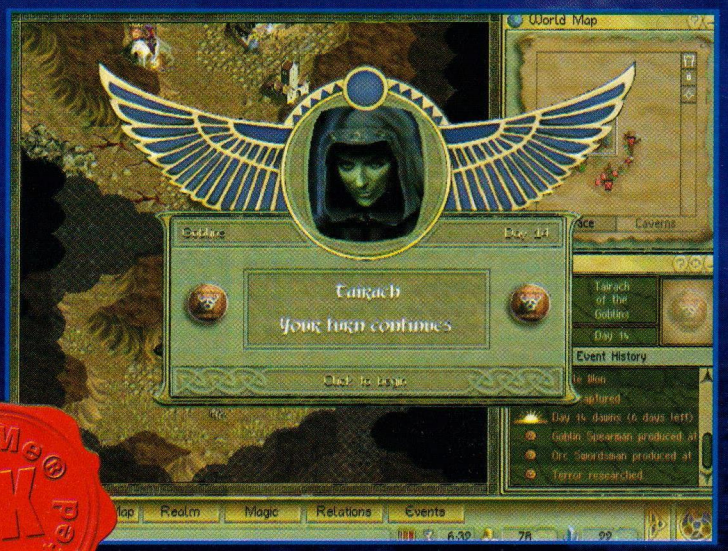
Age Of Wonders

Ognjen Popović

Dobrodošli u doba čuda, doba magije i mira. Pripremite se za avanturu u kojoj ćete pronaći čudesne drevne artefakte, fantastične magične moći i tajne rasparčanog kraljevstva. Čitanje ovog epskog teksta koji se nalazi na poleđini CD-a (i koji na srpskom jeziku zvuči pomalo patetično) predstavljaće vaš prvi kontakt sa najnovijim ostvarenjem nastalim saradnjom *Triumph Studios* i *Epic Megagames*, za čiju su se distribuciju postarali *Gathering Of Developers* (ili češće korišćena skraćenica GOD) za američko, i *Take 2 Interactive* za evropsko tržište. Da li ćete poverovati ako kažemo da je Age of Wonders zapravo četvrti deo Warlordsa? (ili možda nastavak Master of Magic za malo starije igrače?). Nećete, i to će biti u potpunosti tačno što i mi potvrđujemo. Ali i pored toga, dva puta biste razmislili ukoliko vas postavimo pred monitor i startujemo igru. Sličnost koja vlada između ova dva ostvarenja je zaista prevelika, i nezadovoljan komentar tipa "plagijat" je sasvim očekivan. Vođenje heroja, kontrola jedinica i drugi detalji, potpuno su preuzeti iz Warlordsa. Ja lično pozdravljam korišćenje oprobanog metoda u pravljenju igara, ali ne i kopiranje cele igre. Na sreću, pokazalo se da je ova igra ipak više od pukog plagijata, počev od uvodne priče...

U ranom razdoblju Zemlje, svim živim bićima vladalo je Veće Elfova na čijem čelu se nalazio Lord Inioch. Zatim su se pojavili smrtnici - ljudi. Proterani iz svoje postojbine, zaplovili su okeanom u potrazi za novom teritorijom. Posle napornog putovanja, zaposednuti besom, pristali su u Olujnu Dolinu u kojoj je bilo stacionirano Veće Elfova. Za kratko vreme, cela dolina je preplavljena ljudima, Veće je razbijeno, a među surovo ubijenima bio je i sam kralj Inioch. Njegova druga žena Elwyn uspela je da pobegne sa ćerkom Juliom, dok je Iniochov sin iz prvog braka, Meandor, ubrojan među mrtve. Ovde već započinje razdvajanje priče: nesposobni da održe red posle pada Veća i kralja Iniocha, Elfovi su osnovali više kraljevstava širom kontinenta. Sa jedne strane, nastalo je tajno udruženje pod nazivom "The Keepers"koje je za cilj postavilo sprečavanje daljeg proliva-nja krvi i ponovno uspostavljanje ravnoteže. Njime je upravljala kraljica Elwyn zajedno sa ćerkom Juliom, već stasalom devojkom. Sa druge strane, Meandor je okupio sve one koji nisu mogli da zaborave na patnje i bol koji su im ljudi doneli. Vremenom, gušeni mržnjom i podržani od strane zlih sila, pretvorili su se u Dark Elfove i osnovali "Cult of Storms", organizaciju koja je kao konačni cilj pripremila istrebljenje ljudi, elfova, i svih ostalih koji bi im se našli na putu. Priču nastavljate vi, biranjem kako strane kojoj ćete se privoleti, tako i odlukama koje ćete donositi u toku kampanje...

Iako je Heroes of M&M ugrabio značajno veći broj igrača, ostali su oni koji podjednako vole da igraju i Warlords (Master of Magic za već pomenute starije igrače). Razlog je dosta brže igranje, sa partijama koje se ne protežu danima. Međutim, usled povećane kompleksnosti igre, one će se sada znatno odužiti. Postoji čak dvanaest različitih rasa (Humans, Elves, Orcs, Dwarfs, Azraks(?), Goblins, Undead...) sa različitom psihologijom, težnjama, prednostima i manama. Neke od njih će vam se pridružiti, neke ćete pokoriti, a rezultat je prilično veliki broj različitih jedinica koje će vam biti na ras-



GaMeS OK Certificated

polaganju. Nekima ćete dodeliti heroje (zaista nije potrebno objašnjenje šta su to heroji) koji, kao i jedinice, mogu napredovati po nivoima. Njihove različite osobine i karakteristike omogućavaju razne vrste taktičkog planiranja, i ne podrazumevaju, kao što je slučaj u većini igara, samo puko taloženje istih. U kompleksnost se uključuju i podzemni prolazi (malo Heroes detalja neće biti naodmet), magijski sistem koji obuhvata preko 100 čarolija podeljenih u sedam magijskih sfera, odnosi između vrsta jedinica (teško da će vojska sastavljena od Orkova i Vilenjaka (Elfova) lepo funkcionisati), pećine, kripte, gnezda i druge lokacije u kojima ćete pronaći mnoštvo artefakata neuobičajenih moći i dosta drugih stvari.

Jedinice pokrećete po *a la Heroes* mapi, sa veselom grafikom i očajnom animacijom likova (čitaj: Warlords). Kao i u Heroesima, nailazićete na različite resurse, mesta koja će vam castovati neku magiju (npr. bless) itd., ali kao i u Warlords, nailazićete na Dungeone, u kojima pored čudovišta možete pronaći koji artefakt ili neku novu, obično jaku jedinicu, zatim će u razvijene gradove pristizati novi heroji, i tako dalje. Vaše kraljevstvo kontrolišete manipulisanjem skromnom (tj. ne preteranom) količinom opcija u donjem delu ekrana. Značajna je diplomatija, koja, iako ne naročito kompleksna, ipak lepo i pregledno pokazuje odnose između rasa i omogućava sklapanje saveza, ubiranje poreza i slične aktivnosti. Ono što nije preuzeto iz pomenute dve igre je borba koja se odvija sistemom "potez po potez", sa izometrijskim pogledom na teren (pored mogućnosti automatske borbe, koja je samo našminkana verzija one iz Warlordsa). U njoj dobijate kontrolu nad jedinicama, gde se jasno vidi značaj svake od njih. Neke mogu da probijaju zidove, neke mogu da se veru po njima, neke mogu da bacaju magije, druge su brze, treće lete, itd. Tako mogu nastati zanimljive situacije, kao kada je Nimfa poljupcem, uz duboko mmm..., pokušala da zavede bljutavu podzemnu bubu. Kompjuter nije preterano inteligentan, ali neće uvek bezglavo naletati na zasede. Ukoliko mu situacija odgovara, sačekaće da se vi približite, čime on dolazi na red da prvi izvrši napad (pa sad vi lepo iskoristite taktiku, i isplanirajte kako je moguće sa najmanje gubitaka rešiti situaciju). Svaka vojna grupa može imati maksimalno osam jedinica, ali ako neprijatelja okružite sa dve grupe pa napadnete sa jednom, i ova druga će se pojaviti na bojištu sa one strane na kojoj se nalazila na mapi. Pokretanje jedinica po glavnoj mapi (ne borbenoj) može da se odvija na dva načina, takođe sistemom "potez po potez", ali i simultano. Druga opcija se pokazala praktično jedino u Multiplayeru, kada se vreme čekanja protivnika osetno skraćuje. Muzika se sastoji od orkestarskih tema, sa promenljivim ritmom koji vas održava budnim, ornim, i motiviše vas za narednu akciju (Bard's Song). Doduše, igra nije bez mana. Na primer, ukoliko vam je zadatak da eliminišete nekog Heroja, možete praktično izgubiti bitku, ali ako ga ipak savladate poslednjom jedinicom, računaće se da ste prešli misiju i pored očigledne nadmoći protivnika. Takođe, posle takve jedne akcije, misija se automatski završava sprečavajući vas da eventualno pretražite Dungeone u potrazi za artefaktima. I pored nekih nedostataka koje poseduje Age of Wonders, probajte, videćete, predstavlja bolju igru od Warlordsa, koja se po kompleksnosti približava Heroesima. Iskombinovani najbolji elementi ove dve igre sa niskom hardverskom zahtevnošću nateraće veći broj igrača da obrate pažnju na ovaj produkt. Već ih vidim kako iznajmljuju CD, čitajući u sebi, baš kao što sam i ja čitao: dobrodošli u doba čuda, nekadašnje doba magije i mira. Pripremite se za avanturu u kojoj ćete pronaći čudesne drevne artefakte, fantastične magične moći, i tajne rasparčanog kraljevstva.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

THe IgroMe®

Žanr: Strategija

o1

+ Warlords IV
– Ponekad nejasne misije

Minimum: P133MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: P233MHz, 64 Mb RAM

83%

Grafika	79%
Zvuk	78%
Muzika	86%
Igrivost	88%
Atmosfera	84%

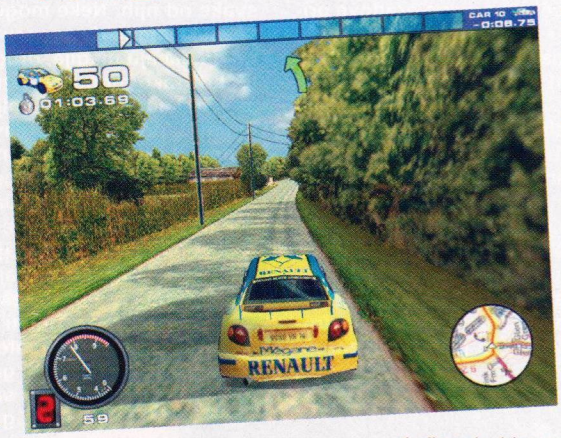
Rally ChampionShip

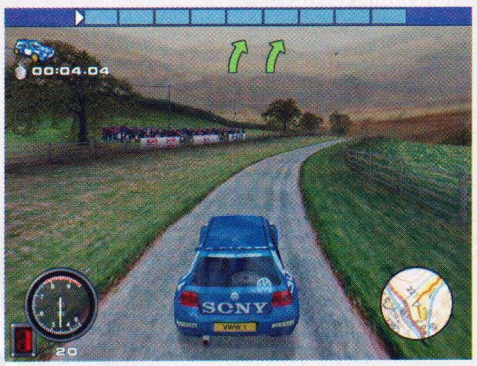
Dušan Zlatković

Reli je kao žanr kompjuterskih igara postao posebno zanimljiv i atraktivan, međutim u velikom broju najrazličitijih reli simulacija na prste se mogu nabrojati one koje su nešto značile i vredele. Neki proizvođači koji su svojevremeno izbacivali odlične simulacije u ovoj kategoriji, sve češće odlučuju se za oblast extreme sportova (npr. Offroad). Na taj način reli simulacije se pojavljuju više nego retko, a i kada se pojave one poseduju masu tehničko-idejnih propusta.

Zaslugom programera Magnetic Fields-a, koji su poučeni ovim iskustvom uložili dosta vremena u proizvodnju svog novog dela, sada pred sobom imamo odličnu reli simulaciju pod prostim nazivom Rally Championship. U njoj su podjednako ravnopravno zastupljeni i arkadni i simulacijski mod igranja. Takođe, prisutan je veliki broj postojećih turnira, a akcenat je bačen i na mehaniku vozila, njihovu raznolikost, brojne fizičke zakone itd.

Za jednu reli simulaciju poseban značaj pridaje se ponašanju vozila pri kretanju, kao i naizgled neprebrodivim prirodnim preprekama na samoj stazi. Rally Championship se nažalost ne može preterano podičiti ovim elementima. Naime, vaše vozilo vrlo je osetljivo, lako dolazi do skretanja sa puta i sl. To je svakako normalno u slučaju zaleđenog terena, međutim vrlo je iritirajuće takvo ponašanje vozila u slučaju potpuno suvog terena. Još jedna negativna karakteristika je ubrzanje automobila. Svaki od ponuđenih naravno karakteriše različito vreme ubrzanja od na primer 0-100, a ono što je posebno pohvalno je da se to može proveriti u praksi, odnosno na samoj stazi. Zamerka je u tome što se ovo ubrzanje postiže istom brzinom i na velikim uzbrdicama, razoranim predelima, odnosno između asfaltnih i blatno-zaleđenih terena ne postoji razlika. Drugi nedostatak predstavlja činjenica da prirodnih prepreka ima veoma malo, a i kada naiđete na njih bez većih problema ćete ih savladati.





Vrline i unapređenja u odnosu na druge igre ovog žanra prisutne su u zaista velikoj meri. Grafički deo zaslužuje najvišu ocenu. Modeli automobila su jako dobri, ima ih ukupno 16, i svaki je uostalom priča za sebe. Već je pomenut različit stepen ubrzanja, a može se dodati i potpuno drugačiji način kočenja, pristup pri ulazu u krivinu i sl. Lepota krajolika po kojima ćete se kretati takođe zaslužuje sve pohvale. Nebo je lepo urađeno, baš kao i izvori svetlosti, koji će vas često zasleplјivati. Posebnu pohvalu zaslužuje prilična sloboda kretanja. Naime, zbog različitih mogućnosti za prelaženje jedne te iste staze na većim turnirima pre same trke obavezno je upoznavanje terena. To je uslovljeno brojnim prečicama koje su dosta kraće nego deonice regularnog dela staze, mada su uglavnom pune kojekakvih smetalica na putu. Za prateće objekte (pre svega gledaoce kraj puta) se, međutim, ne može reći ništa pozitivno. Previše su statični, zvuci koji se javljaju ne odgovaraju njihovom ponašanju itd. Nakon same trke postoji replay, koji je kvalitetan, a uz to i neobičan iz razloga što ne prati samo vaše kretanje, već i kretanje drugih takmičara. Pored standardnih kamera, u toku vožnje možete izabrati i kameru sa suvozačevog mesta koja često omogućava bolji pregled staze ispred vas. Uopšte, grafika je sjajna ukoliko su uključeni svi detalji. U tom slučaju zahtevnost je prilično visoka. Ipak, velika konfigurabilnost detalja omogućava igranje i na slabijim mašinama.

Muzičko-zvučna komponenta je na zadovoljavajućem nivou. Interesantno je istaći verodostojno prenesene zvuke kočnica, motora, kao i zvukova koji dopiru iz okoline (ptice, vetar...). Staze su jako dugačke, često monotone, ali budite sigurni da se nećete uspavati. Razlog je vaš dosadni suvozač, koji će neprestano komentarisati način vaše vožnje, krivine koje slede, status vašeg vozila, redosled ostalih takmičara, stanje na tabeli itd.

Staza ima ukupno šest, od kojih svaka sadrži po šest etapa, potpuno različitih po okruženju, dužini i drugim osobinama. Početno upoznavanje svake od njih više je nego neophodno iz razloga da već posle nekoliko udara u protivničke automobile, ili u objekte kraj puta, vaše vozilo biva oštećeno i počinje da se dimi, nakon čega gubite na brzini, a neminovan je i prinudni završetak trke. Naravno, u tim situacijama menja se i zvuk motora, koji sada biva prilično bučan i začinjen sa neprestanim zvocanjima vašeg savestnog suvozača. Verujte, nimalo prijatno. Kada uz to započne i kiša, nakon toga i susnežica, naletite na oboreno stablo i ne znate šta vam je činiti, znajte da je sve to cena koja mora da se plati za uspeh u reli šampionatu, i znajte da ste upravo osetili pravu atmosferu koju ova igra donosi.

CD smo dobili ljubaznošću SUPERSHOP-a 011/334-38-19

The IgroMe® **80%**

Žanr: Simulacija vožnje

o1

+ Puno staza
− Ponašanje vozila

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

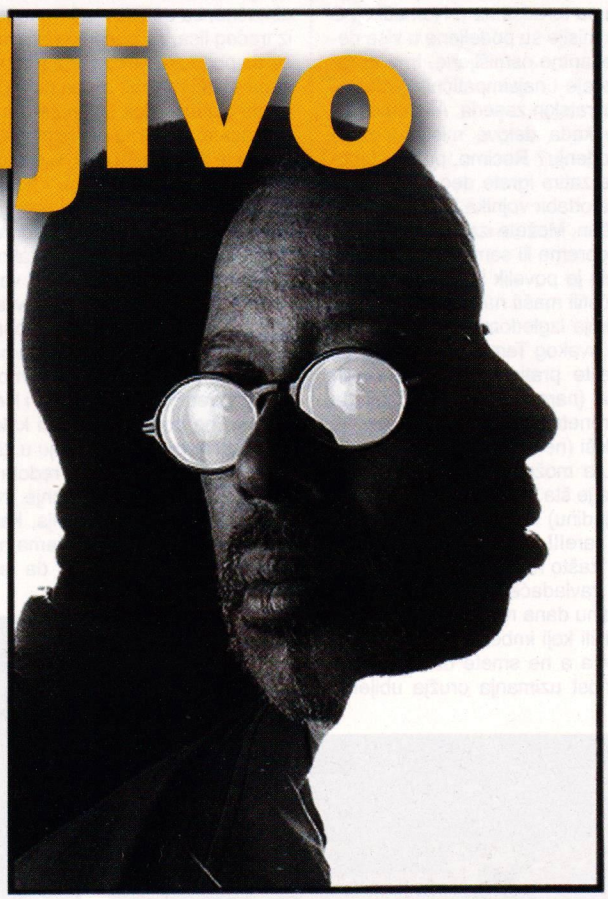
Grafika	83%
Zvuk	79%
Muzika	72%
Igrivost	78%
Atmosfera	85%

Još od života?

Odgovor je...

CD ROM Klub
EXTREME ΠΛΑΤΩ

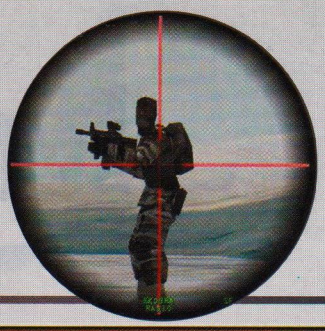
izvodljivo



Knjižara Plato
tel: 063/24 25 24, 011/185 671
radno vreme: 09-24, nedeljom 12-24

Hala Pionir, ulaz B
tel: 011/754 945
radno vreme: 10-18, subotom 10-18

SpecOps 2



Zoran Škobić

Izgleda da su sve izjave o izdavanju čitavog serijala igara o specijalnim snagama SAD date posle izlaska Spec Ops: Rangers **istinite, jer stigao je i oficijalni nastavak pod "neočekivanim" nazivom** Spec Ops II: Green Berets. **Ako je moto američkih rendžera "we lead the way" onda poklič zelenih beretki slobodno može biti "we follow the path" i to pravo u podsmeh i zaborav.**

Iako su najave bile prilično bombastične, sama igra je totalno nedefinisana. Programeri izgleda nisu bili sasvim sigurni u koji žanr žele da je svrstaju, pa su napravili pravo nedonošče koje niti poseduje surovu brzinu i "adrenalin rush" **Quake** igara niti realnost i ozbiljnost, recimo, **Rogue Speara**. Sve to deluje jako lepo zamišljeno i koncipirano ali je, nažalost, užasno loše sprovedeno u delo. Sam uvod u igru je jako lepo osmišljen, uključujući i trening kamp u kome se pripremate za borbene misije i od guštera postajete profi-vojnik. Malo je čudno što pri treningu 'ladno napucavate svoje instruktore (i oni vas), ali 'ajde , reći ćemo da je municija manevarska. Međutim, ceo trening se može preskočiti, nećete dobiti unapređenja ali ipak možete pravo u borbu. Mesta odvijanja misija su klasika: Antarktik, Tajland, Koreja, Pakistan i frka sa teroristima u Nemačkoj. S druge strane, same misije su podeljene u više delova i prilično interesantno osmišljene. Ima tu raznih spašavanja, izdaje i najsimpatičnije - postavljanja raznih demokratskih zaseda. Ali čemu sve to smišljanje priča kada delove misija možete igrati po svom nahođenju? Recimo, prvo oslobodite svog drugara a zatim igrate deo u kome ga zarobljavaju. Deo za odabir vojnika i njihove opreme je jako lepo urađen. Možete izabrati već ponuđene konfiguracije opreme ili sami naoružati svoje borce. Za pohvalu je povelik izbor naoružanja mada su kreatori pustili mašti na volju pa je na listi i gomila oružja koja izgledom a i mogućnostima predstavlja san svakog Terminatora. Lepo se vi naoružate, dodelite pratiocima imena svojih "omiljenih" prijatelja (naravno moramo i mi da imamo gubitke) i krenete u akciju. E sad, ako je misija noćna ili po kiši (ne daj Bože i jedno i drugo) jedno pet minuta možete samo da zurite u ekran i nagađate šta je šta. Posle privikavanja primećujete i prvu (i jedinu) razliku, uniforme sada imaju kamuflažne šare!!! Kakva revolucionarna promena, po logici "zašto menjati grafiku i ostalo, ubacićemo šare i zavladaće narodno veselje". Stvarno bedno, godinu dana rada i šta se promenilo? Ubačeni su civili koji imbecilno trčkaraju između vas i protivnika a ne smete da ih ubijete. Dobili smo mogućnost uzimanja oružja ubijenih neprijatelja i možda najefektnije - tragove koji ostaju na tlu tokom cele misije. Samo kretanje je ubitačno, za trčkaranje je mnogo pogodniji pogled iz trećeg lica, za pucanje naravno iz prvog a šanse da pogodite nekog bez snajpera oslanjajući se samo na infra-zrak ravne nuli. Da sve bude gore, nema pucanja dok se krećete (u stvari, možete vi da pucate, ali samo pravo ispred sebe). Prava misterija je bacanje bombi, a nikad, ali baš nikad niste sigurni u kom pravcu i koliko daleko bacate. Pri bacanju bombe iz stojećeg stava obavezno idete korak unazad (jako zgodno na ivici litice) a pri bacanju iz ležećeg stava jako često bacite granatu na svega par metara od vas... Sam odziv na komande je jako trapav, upravljanje mišem grubo a prebacivanje pogleda, snajperskog , infra crvenog i pasivnog noćnog nišana haotično. Upravljanje vašom grupom je noćna mora, imate komande tipa kreni, prati me, čekaj i klečanje/puzanje ali ništa to ne pomaže. Momci kako stanu stali su i šmekaju napred (po običaju u zid), a čak i kad im neko priđe i počne da ih redom rešeta, pokazuju zaista Gandijevsko strpljenje. Najtragičnija je iznenadna pojava neprijatelja, kada vaš drugar sa heklerom počne da trči prema njima usput hvatajući metke (valjda je čuo da je hekler za blisku borbu), snajperista klekne i počne da napucava uzbrdicu dva-tri metra ispred sebe a mitraljezac stoji i zamišljeno ćuti. Za utehu, i AI neprijatelja je jako loš. U većini slučajeva, možete ispucati sve okvire oko njega, ali dok ga zrno ne zakači mali hladan ko špricer nastavlja da stražari. E, ali kad vas jednom vidi, prvi metak je uvek i poslednji. Ubačena je i opcija za multiplayer koji nije ništa posebno ali eto, možda vam se i dopadne, pogotovo dobacivanje fosfornim granatama. Najverovatnije da je i ova igra izdata u žurbi što je prava šteta jer je sam koncept, obuka, povećanje osobina itd obećavao ali ovako cela ova bedastoća deluje kao da kuvar pravi tortu a zatim pozove zidara da je završi. Znači - red šlaga, red betona...

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

The IgroMe®

51%

Žanr: Taktička pucačina

o1

+ Trening kamp, zvuk
– Kompletna nedorađenost

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	50%
Zvuk	61%
Muzika	?%
Igrivost	62%
Atmosfera	41%

za Vas
kutija puna
iznenađenja

sve za Vaš **PC** ili **SONY** Playstation
CD - Klub, konzole, dodatna oprema

ESPRO

CD-ROM KLUB

11000 Beograd, Kralja Milutina 19, Tel: 011/3341-247, 3232-086

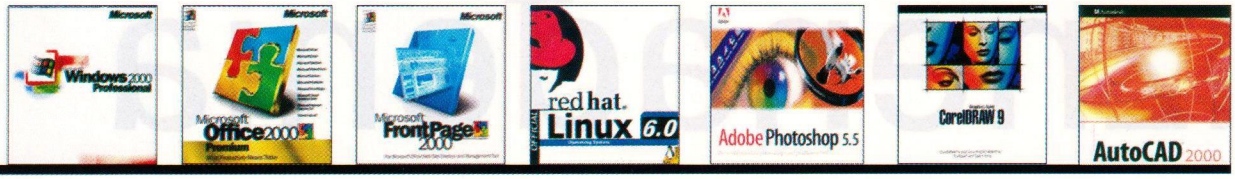
www.yupro.com/espro

e-mail: espro@eunet.yu

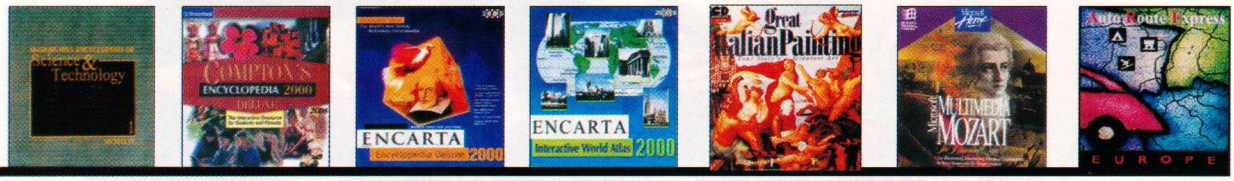
NOVI SAD: 21000 Novi Sad, Narodnog fronta 2, Tel: 021/350-208
SUBOTICA: 24000 Subotica, Ivana Gorana Kovačića 9, 024/553-240
NIŠ: 18000 Niš, TPC Kalča, II sprat, lok. D96/1 , Tel: 063/403-533
BANJA LUKA: 78000 B. Luka, Aleja Svetog Save 48, Tel: 078/307-492

Vreme darivanja i dalje traje poklonite nešto lepo svom računaru,

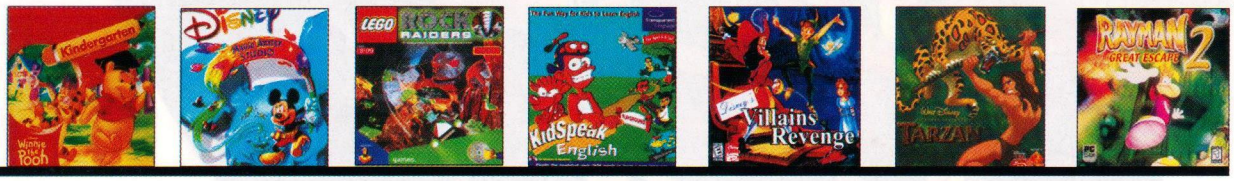
pomozite mu...



edukujte ga...

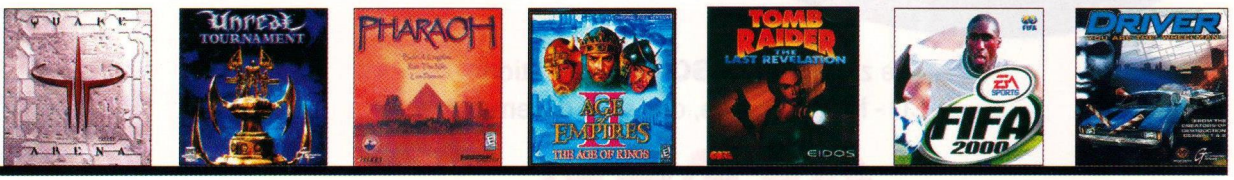


naučite ga da radi sa Vašim detetom...



neka progovori mnogo jezika...

pustite ga da se igra...



Uzvratiće Vam sigurno mnogo više...

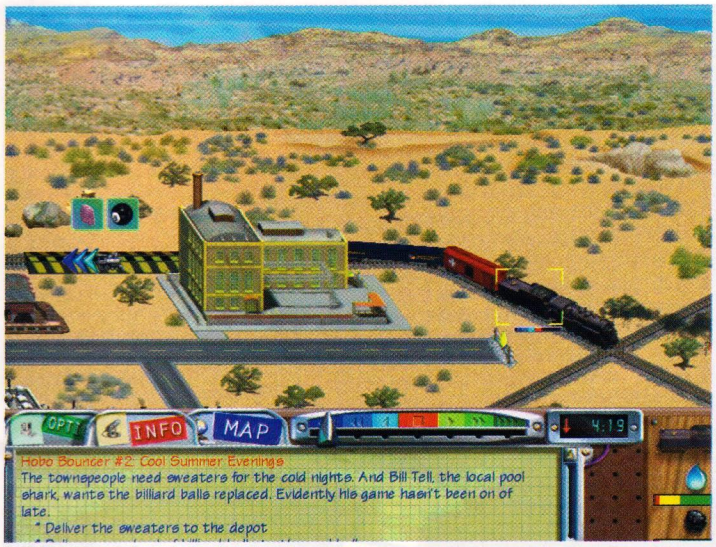
CD ROM Shop

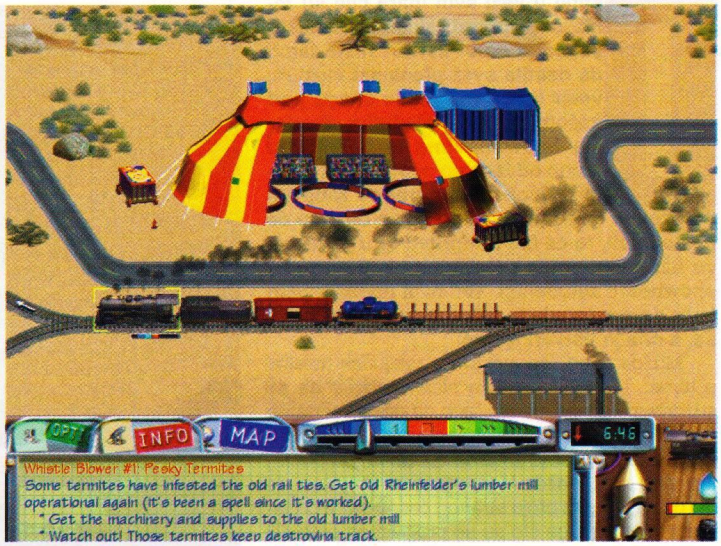
BEOPOLIS

Knjižara i CD ROM Shop BEOPOLIS
U holu Doma Omladine, radno vreme: pon.-sub. 09-22

Train Town

Nikola Dmitrović





Sećete li se igre 3D Ultra Radio Controled Racers**? Pa da, naravno da se sećate, kada smo je predstavili vrlo skoro, štaviše u 14. broju. E pa, ovo je nezvanični mlađi brat te igre, i stiže nam iz *Sierrae* (naravno), pod imenom** 3D Ultra Lionel Train Town. **Nije teško prodreti u suštinu naslova i zaključiti da ovo ima neke veze sa vozovima. A tu je i grad po imenu Lionel, grad koji se ne može zamisliti bez parnih lokomotiva.**

Tema jeste vezana za vozove, ali ovo nikako nije neka ozbiljna simulacija poput **Railroad Tycoona** i sličnih starih upravljačkih simulacija. Ovo je jedna potpuno lagana igra, sa opuštajućom atmosferom, i tako treba na nju i gledati.

Suština igre se sadrži u brzom i tačnom, ali i pažljivom upravljanju vozom. Vi ste glavni koordinator stvari, a tipičan arkadni interfejs bi trebalo da vas osvoji već u prvoj odigranoj misiji.

A brdo misija, koje istina liče jedna na drugu (ako ništa drugo, barem se pejzaži menjaju), će vam pružiti jednu lepu zabavu, pa makar i na kraće staze (kraće pruge?).

Nema puno nepotrebnih komplikacija. Jasan glavni meni vas upućuje na samu igru, a tu je sve još jasnije. Birate misiju koju hoćete (samo su nekoliko njih "zaključane" tj. nepristupačne u početku), i brzo će se pojaviti glavni ekran. Pritiskom miša pored voza (kada je kursor kao strelica određenog pravca), on će krenuti u tom smeru, a klikom kada je kursor oblika znaka stop, voz će naglo zakočiti (totalno nerealno, ali kakve to veze ima). Vozići su lepo animirani, vidi se para koja izlazi iz lokomotiva, lepo se naginju u krivinama i slično. Zadaci počinju od jednostavnijih, ka malo zakomplikovanijim, ali uvek rešivim. Recimo, prenesi gomilu hamburgera iz skladišta u fabriku, prenesi tovar uglja itd. Bilo bi to jednostavno, da ne morate da povezujete posebne vagone za razne svrhe, koji se nalaze na nekoj drugoj stanici. Pa onda treba dobro sagledati mrežu železničkih šina, pa prebacivati šine, a sve se mora uraditi za što kraće vreme.

Postoje čak i misije u kojima je vreme ograničeno, a u nekima se morate pokazati kao dobar kreator, jer ćete postavljati nove šine kako bi zadatak bio ostvarljiv. Mape su lepe i detaljne, sa kućicama, drvećem, brdima u pozadini, nekad i pokrivene snegom, sa sitnim animacijama koje ulepšavaju doživljaj (recimo kamion koji ide autoputem do fabričkog postrojenja, automobili i drugo). Izvedite jednom i akciju zvanu "Pomahnitali voz" (punom brzinom u ćorsokak ili neku prepreku na šini) čisto da vidite da ima pomalo realnosti u svemu ovome (čitaj: voz više neće biti upotrebljiv).

Glasovi (neizbežnih naratora) umeju malo da nerviraju, ali ovome se može progledati kroz prste. Muzika je vrhunskog kvaliteta (CD audio, 13 kompozicija), i zanimljiva je, kao i same igre.

U donjem delu ekrana su opcije, poput pregleda i podsetnika vašeg zadatka, i za pogled na čitavu mapu terena, što može biti korisno u nekim situacijama.

O ovoj igri nije bilo puno šta da se kaže, jer je veoma jednostavna i nenametljiva. Svako ko je bude uzeo će se zabaviti, ali će je brzo i vratiti, pa bi jasan nedostatak ovoj igri (jedini) bio taj što vas neće držati uz monitore baš nedeljama ili mesecima. Igra je totalno nezahtevna, jedino morate imati miša (pitam se da li bi radilo bez njega?). Šalu na stranu, stvarno će sve lepo raditi i na onim prvim Pentiumima, što je danas prava retkost (mislim, retkost je da igre lepo rade na tim konfiguracijama). Zamislite, igra će raditi i bez Sound Blastera (probano i utvrđeno), pa može samo da se aplaudira programerima na njihovom razumevanju u ljubaznosti. Uglavnom, nema razloga da ne svratite u ovaj čudni grad Lionel, i malo se igrate vozića, baš kao u starim dobrim danima, ali ovaj put u elektronskoj varijanti.

The IgroMe® 71%

Žanr: Arkada

61

\+ Opuštajuće

\- ...na kratko...

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	70%
Zvuk	80%
Muzika	70%
Igrivost	73%
Atmosfera	69%

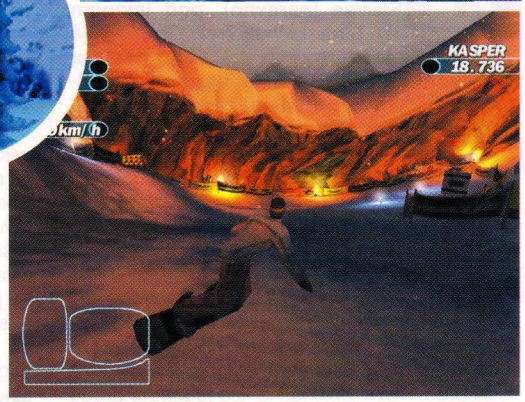
Supreme SnowBoarding

Marko Šubarić

Istina u vezi svih igara čije su teme snowboard, skijanje ili nešto slično je da vi ustvari niste tamo da osetite svež planinski vazduh, vetar u lice i prštanje snega pod vašom daskom. Međutim, Supreme Snowboarding je definitivno jedno od izdanja ovoga tipa uz koje se možete izvanredno zabaviti. Još dok je igra pravljena znalo se da, ako će nešto imati, to će biti integritet. Igru je zapravo napravila grupa programera koji su pravi snowboard zaluđenici. Već ovaj podatak nam kaže da ova igra jednostavno ne može biti loša, a ona je ustvari sjajna.

Možda uvod nije mesto za zaključak (mislite o tome...), ali jednostavno nisam mogao da se suzdržim. Tačnije, nisam hteo da neko počne da čita tekst, i ne završi ga misleći da je ovo neka bezvezna simulacija zimskih sportova, propuštajući tako...pa, možda i igru meseca. (zapravo, to je i bila u jednom broju stranog časopisa "PC Gamera") Pored toga što su se programeri potrudili da fizika bude ispoštovana do maksimuma, u igru su uneli i sam duh i način života snowboardera. Sve u igri, od odeće do muzike, podređeno je tome.

Možete da birate između šest različitih likova koji su tečno i glatko animirani. Svaki od igrača može da bira između tri daske. Neke su brže, neke su fleksibilnije, neke su lakše za upravljanje... Bitno je da izaberete onu koja najviše odgovara vašem načinu vožnje i predstojećoj stazi. Kada se malo izvežbate na jednoj dasci, isprobajte i druge, vidite šta one imaju da ponude. Igra je pravljena tako da izvuče maksimum iz procesora nove generacije. Tu se pre svega misli na PIII procesore sa SIMD ekstenzijama. Okruženja staza su urađena maksimalno kvalitetno i pažljivo i izgledaju predivno. Ipak, nije vam potreban PIII procesor da bi ste uživali u čarima ove igre. Igra automatski reguliše nivo detalja tako da odgovara vašem procesoru. Za svaku lokaciju možete odabrati sve vremenske uslove: sneg, magla... Dodajte podešavanja za dan-noć, količinu sunca i eto vam dobar izbor uslova za vožnju snowboarda. Grafika ide do 1280x1024 sa 32-bitnom paletom. Senke i "volumetric lighting" doprinose da sve izgleda zaista svemirski dobro.



U izboru za vožnju postoje tri glavne lokacije - Alpine, Forest, i Village. Svaka od njih ima po tri staze, podeljene po težini: easy, medium i hard. Uz svaku lokaciju ide i jedna Air (kratka, izvedite što bolji skok) i jedna Pipe staza (nešto nalik na skateboard poligone), što ukupno daje petnaest staza. Uz mogućnost vožnje dan-noć, to je sasvim dovoljno, jer se vožnja danju i vožnja noću strahovito razlikuju. Od modova za igru imamo izbor između *Arcade*, *Championship*, *Practice*, *One event exibition* i *Network Race*. Naravno, i u toku trke možete izvoditi svakojake egzibicije, ali cilj je ipak da što pre siđete niz planinu. Pre bilo kakve ozbiljne trke preporučujem par vožnji u Practice modu koji je i sam veoma zabavan. Posle svake trke imate i replay opciju u kojoj možete uočiti svoje greške. Zvukovi su odlični a muzika se đavolski dobro uklapa i stvara takvu atmosferu da sam jednom prilikom rekao: "Jaooo bre, hoću da vozim snowboard sad odma'!", a da nisam nikad ni video dasku uživo.

Multiplayer dozvoljava do osam igrača na jednoj stazi. Možete se takmičiti i u izvođenju trikova, a za one sa malo negativnijim stavom uvek je tu mogućnost da sabotirate druge igrače ;) nekom taktikom *a la* Jokanović, a možete i da survate lavinu na njih ili tako nešto...

Igra je očigledno namenjena ljubiteljima belog sporta (belo kao sneg, ne kao teniska suknjica Ane Kurnjikove), ali evo, na primer, ja sam zaista mrzeo skijanje... Sad nisam više tako siguran. U svakom slučaju, to je jedan od bezbednijih načina da provedete zimu. Super grafika, super atmosfera, super muzika, maksimalna igrivost...pa šta čekate?

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

The IgroMe® **85%**

Žanr: Simulacija snowboard-a

+ Zuimske čarolije
− Vidi: Optimum.

Minimum: PII300MHz, 64Mb RAM, 3D kartica
Optimum: PII450MHz, 128 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	87%
Zvuk	81%
Muzika	85%
Igrivost	87%
Atmosfera	86%

CD KLUB

CITADEL

Mileševska (Save Kovačevića) 34a · e-mail: citadel@EUnet.yu · http://www.citadel.co.yu

Preko 2500 naslova za PC i Sony Playstation, iznajmljivanje konzola

PC&Sony sličice (omoti za CD) preko 1000 naslova POPUST ZA KLUBOVE!

JEDINA ISPRAVNA COREL 9 RELEASE 397 VERZIJA KOD NAS!

011/451-160

IMAMO SVE IGRE IZ OVOG BROJA!

NAJNOVIJI SOFTWARE - PROGRAMI I IGRE ZA DECU I ODRASLE, MEDICINA, REČNICI, ENCIKLOPEDIJE, HDD BACK-UP, PRODAJA PRAZNIH CD-a...
radimo svakog dana od 12 do 20 časova, nedeljom ne radimo

dizajn: Ranko Tomić, ranx@beotel.yu

Thief Gold

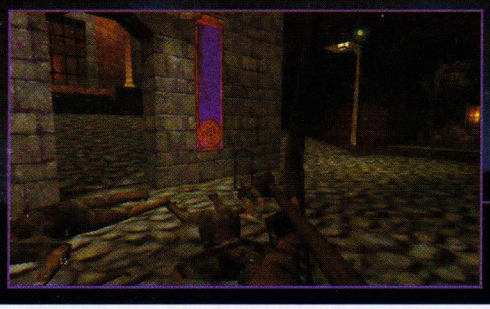
Vitomir Savić

Da je ovo izdanje platinasto posumnjali bi smo na Zoricu Brunclik, ali ovako ćemo samo tužno da odmahnemo glavom i pogledamo šta nam to *Looking Glass* sada uvaljuje. Možda će sve to narod pozlatiti, ali nama se čini da je ovo bedan pokušaj da se zaradi na staroj slavi. To što ovaj dodatni disk(ovi?) donosi kompletnu igru sa svega par novih misija, teško da će popraviti ionako loš utisak koji ova kompanija stvara.

Da ne bi ponavljali stari opis, izdvojićemo samo one detalje koji su novi.

Na omotu ove igre jasno piše da se radi o tri CD-a, dok se unutra nalaze svega dve, a i to je previše. Šta se na njima zapravo nalazi? Na prvom CD-u, izuzev instalacije, možete pronaći reklamni materijal za Thief 2, nevešto maskiran u "behind the scene" razgovor sa zbunjenim likovima koji su pravili igru. Taj desetominutni - 150-megabajtni filmić će vas sigurno razveseliti, jer teško da možete očekivati da od ekipe koja ima 15-20 profesionalaca - svega par ume da govori bez zamuckivanja i raznih umm... i err... poštapalica. Verovatno je čista koincidencija slučajnosti što je kompletan studio pretrpan kutijama njihovih novih i starih igara.

U direktorijumu "goodies" naći ćete *DromEd* - iliti editor za misije sa sve tutorialom i primerima, kao i desktop teme. Samo će očajnici instalirati zvučnu šemu u kojoj po



Ko je igrao staru verziju zna da ovo nije pravi način, ali ponekad je teško odoleti....

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

Igranje u mreži na Internetu je prava igra!

Ne zaostajte za drugima u pravoj zabavi!

Quake 3 - Thrust, Twist'n Turn / Half Life - Need For Speed - Doom...

SCnet
Milentija Popovića 9
11000 Beograd
Tel/fax. (011) 311-56-84, 311-45-02

E-mail: office@net.yu

www.net.yu

Crusaders of Might and Magic

Softverska kuća 3DO se na tržište probila kvalitetnim FRP igrama i varijacijama na tu temu. Might and Magic serijal, započet je kao klasični Fantasy Role Play i pridobio je brojne poklonike svojom širinom i simpatičnim humorom. Kako su tehnološki napredovali od 320x200 rezolucije i 16-o bojne palete ka 3D ubrzanoj grafici odgovorni su rešili da se oprobaju u još jednom žanru. Prethodni pokušaj odskakanja od starog recepta bio je novi serijal pod nazivom Heroes of Might and Magic koji je objedinjavao poteznu strategiju sa FRP elementima i menadžerskim delom.

Crusaders od Might and Magic skoro da u potpunosti menja tradiciju. Bitni FRP elementi sveli su se na postojanje osobina oružja i poneku magiju. Dobri refleksi i kontrole u Quake stilu su mnogo bitnije.

Uvod u igru nije ni bitan ni dubok, ali sasvim dovoljan da vas natera da nervozni odete u beli svet i isflekate mač. Kako je glavni negativac u ovoj igri Necromancer, boraćete se uglavnom protiv skeletona, utvara i ponekog Ogrea.

Prvi kontakt sa igrom prošao je sasvim povoljno. Vaš lik, inače šatirani vitez početnik, već u trening misiji pokazuje većinu Lara Croft - sposobnosti šetajući se po lepim enterijerima sa dosta raznobojnih izvora svetlosti. Njegova glava će se okretati u smeru gledanja kamere, što izgleda prirodno, ali zna da bude nepraktično kod izvođenja preciznijih operacija (slepo crevo, na primer). Senke likova, drveća, kuća pa čak i okolnih planina se preračunavaju u realnom vremenu, dajući ostalim igrama (pa i famoznom Nocturne-u) dobar povod za brigu. Pošto u većini igara ovog tipa morate da škiljite dok osvetljavate okolne reljefe baterijskom lampom, Crusaders nas je prijatno iznenadio time što se veći deo igre odvija danju i pod vedrim nebom.

Već u prvih par sekundi igre primetićete jednostavnost osnovnog koncepta. Levim dugmetom udarate, a desnim podmećete štit (naravno, ako ga imate). Sam izbor načina udarca zavisiće od vašeg ugla gledanja i daljine neprijatelja. Nasuprot svim očeikivanjima, Undeadovi pokazuju zavidnu dozu inteligencije. Zapaze li vas, juriće za vama preko pola mape i neće vam dati trenutka da predahnete i popijete nešto osvežavajuće (pokori se svojoj žeđi: health potion). Ako postavite štit ispred sebe, neprijatelj neće bezglavo jurišati, već će zastati i sačekati da nešto uradite. Borbe protiv više od jednog protivnika su jako teške, prvenstveno zbog toga što će vas odmah okružiti. Možda još veći problem je u tome što kada vas neko udara (pa makar i po štitu) vaš lik posrće i ne može odmah da uzvrati.

U zavisnosti od vrste oružja, zavisiće i jačina štete koju pravite. Standardno postoje sečenje, probadanje i lomljenje (priznaćete, na engleskom bolje zvuči), kao i po neprijatelje jako neprijatni magijski efekti tipa vatre, vode, svetlosti i tame. Poneko oružje kombinuje nekoliko takvih osobina i jačinu mu određuje njihov zbir. Promašite li nekoga, primetićete utešni efekat traga oružja na zidu.

Nivoi kroz koje treba proći su odlično dizajnirani, i maksimalno koriste sve prednosti upotrebe velikih objekata, provalija itd.. U mogućnosti ovog enginea spadaju i efekti prozirnosti, i to ne samo zidova (ili podova, kao što ćete videti u igri) već i ponekih neprijatelja. Ovako nešto viđano je samo u ponekoj zver-igri kao što je Unreal ili Quake III. Problemi vezani za dizajn mapa svode se na teško pronalaženje neočiglednih prolaza i poneki nevidljivi zid koji vas sprečava da nastavite u željenom pravcu. Da biste se pošteno zapanjili lepotama okoliša, preko većine mapa moraćete da pređete bar dva puta.

Sva interakcija sa okolinom svodi se na Use taster, odnosno upotrebu nekog predmeta. Komande za izbor i korišćenje predmeta, oružja i magija nalaze se svuda oko tastera za upravljanje, i tu već počinju prve zamerke. Prvi i najveći problem odnosi se na odziv lika na komande. Možda programiranje tastature ne deluje bitno, ali od ovakve sekirom-zamahujuće igre očekuje se da makar možete da udarite kada treba. Obavljanje dve akcije istovremeno je više stvar sreće no bilo čega drugog (eto još jednog FRP elementa).

Druga velika zamerka odnosi se na osobine magija i predmeta. Ni za jedno, ni za drugo nećete dobiti nikakav podatak, već papir u ruke pa pišite koliko Lightning Boltova treba za jednog Wraitha. Sa oružjem je nešto bolji slučaj, jer za ono koje trenutno koristite možete saznati podatke gledajući ukupne statistike (pogledati pod Damage). Inventar je jako skučen i često će vam se dešavati da bacate vredne predmete samo zbog zato što nemate mesta za njih.

Zvuk je u ovoj igri najslabija stavka. Dok glasovi glumaca još i nisu tako loši, svi ostali efekti su poražavajući. Koraci ne samo da zvuče isto na bilo kojoj podlozi, već toliko iritiraju da ih je bolje isključiti. Prilikom skokova se čuje takav uzdah da ćete sledeći put dobro razmisliti da li da mučite vašeg junaka takvim akrobacijama. Udarac mačem proizvodi metalan zvuk (udarac mačem proizvodi metalni zvuk?!? Sramota! prim. kor.), no pošto ne verujemo da ćete kositi travu onoliko često kao mi, to možemo i da oprostimo. Glas prodavca (bilo kog) je noćna mora koje nećete želeti skoro da se setite.

CAKE I TRIKOVI

Pritisnite Enter za unos kodova.
Minus pre svakog koda je obavezan.

-EMBIGGENME	neranjivost
-CRAZYGUY	sve magije
-WHOAH	letenje
-UBERLOAD	preskakanje nivoa
-SHOWFPS	prikaz brzine grafike
-DEBUG	Show debug informacije
-3DNOW!	uključuje podršku za AMD K6 2
CSWIRE	iscrtavanje okoliša

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

THe IgroMe® **67%**

Žanr: FRP
+ Grafika i nivoi
− Odziv na kontrole

Minimum: P166MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: P233MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	82%
Zvuk	45%
Muzika	60%
Igrivost	40%
Atmosfera	88%

SEGA DREAMCAST
+
ORIGINAL JOYPAD
539 !!!
NAJVEĆI IZBOR IGARA ZA DREAMCAST

NAJVEĆI IZBOR IGARA ZA SONY PLAYSTATION PO NAJNIŽIM CENAMA !!!

1 - 10 - 5 DM
10 - 20 - 4.5 DM
<20 - 4 DM

VIŠE OD 1000 ZADOVOLJNIH KUPACA
NAJBOLJA GARANCIJA KVALITETA !!!

N-PAL KONVERTOR
MEMORY CARD
PIŠTOLJ
ADAPTER ZA 4 IGRAČA
DUAL SHOCK DŽOJSTIK
STANDARDNI DŽOJSIK
NAJNIŽE CENE U YU !!!

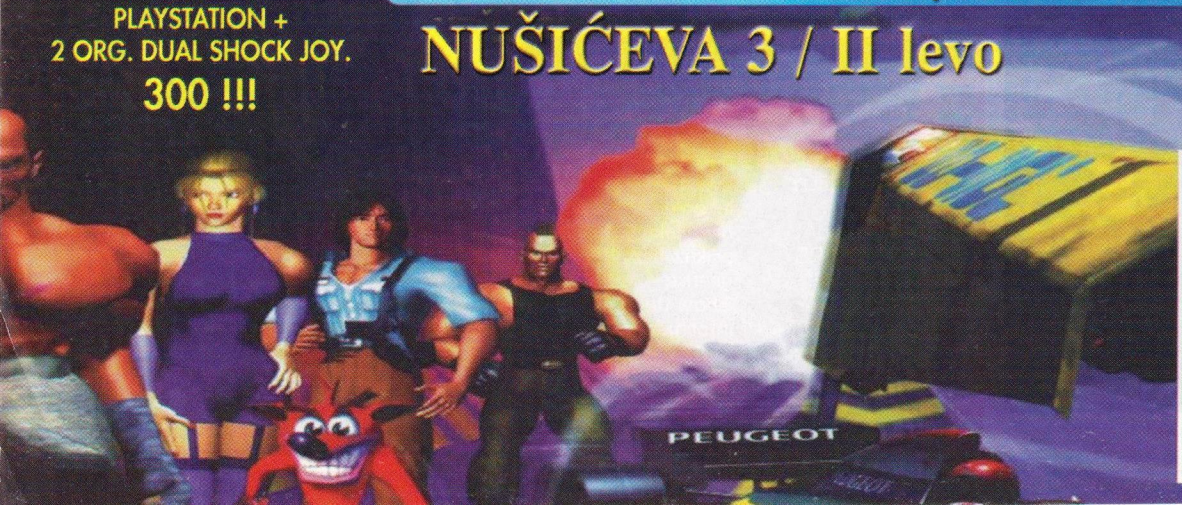
PLAYSTATION + ORIGINAL DUAL SHOCK DŽOJSTIK + ČIP ZA KOPIJE (PAL,NTSC)
245 !!!

PLAYSTATION +
2 ORG. DUAL SHOCK JOY.
300 !!!

W.O.G

011/334-0404
011/322-7601

NUŠIĆEVA 3 / II levo



PlayStation

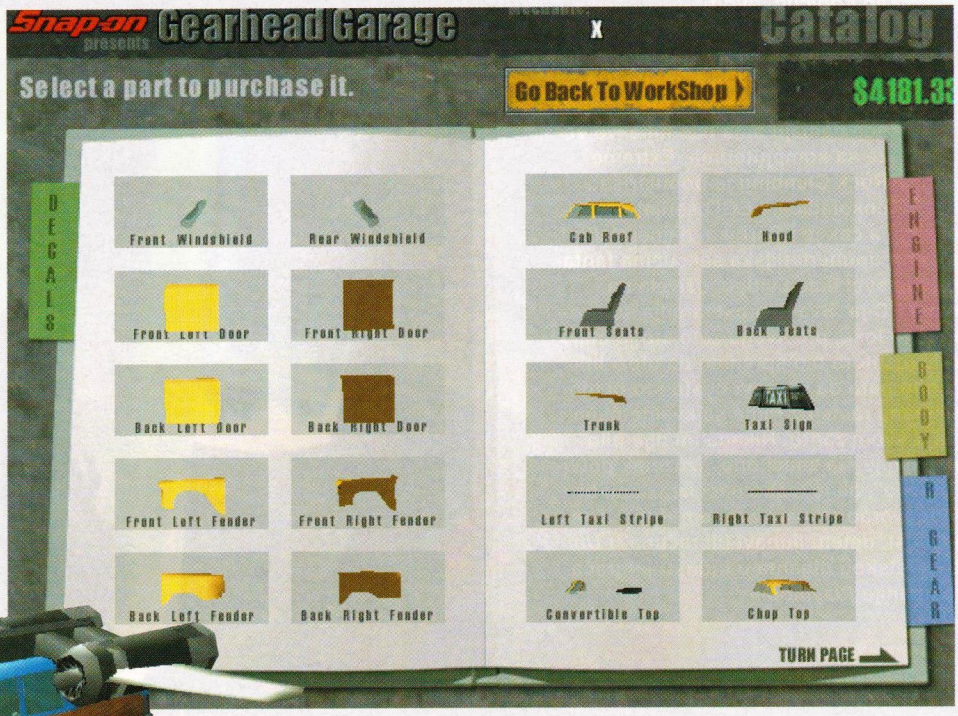
GearHead Garage

Vladimir Dimitrijević

U većini igara koje se tiču automobila, najčešće ste imali priliku da vozite dotična prevozna sredstva. Ovaj put ste u ulozi automehaničara koji opravlja automobile uništene ili oštećene u pitomoj gradskoj vožnji vaših mušterija.

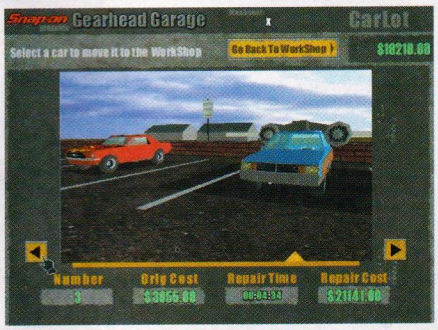
Kao i svaki pasionirani vozač (u prevodu: lokalni automehaničar), saznavši sadržaj igre odmah sam prionuo pod haubu i ... počupao kablove sa harda, frizirao magistralu i ... ne, ne ... skinuo točkove, montirao niskoprofilce, nabudžio nove amortizere, prepravio krov da bude kabrio i naravno stavio turbo punjač.

OK, automehaničarski posao na računaru definitivno ima neke prednosti: nema masnih ruku, isečenih prstiju, a što je najlepše, ne morate da tražite šrafove svuda po radionici (a kamoli da razmišljate o milimetarskim i colskim šrafovima). Kao i svaki automehaničar, počinjete sa laganim poslovima i malim zaradama dok ćete sa razvojem posla (napredovanjem u igri) dobijati sve složenije i složenije zadatke. Svaki automobil koji vam dođe na kanal (DTD) sastoji se od tri dela: motor (karburator, blok motora, alternator, radilica i još po nešto), šasija (vrata, krila, prozori ...) i donji postroj (osovine, točkovi, amortizeri). Svaki deo na automobilu skida se vazdušnim pištoljem kojim treba da kliknete na dotični deo ako je u pitanju šasija, ili na šrafove kojima su delovi pričvršćeni u slučaju motora ili donjeg postroja. Svaki deo u igri odaziva se na ime (na engleskom), koje u suštini možete i da vizuelno identifikujete. Delove koje skinete možete probati da popravite, ili kupite iz kataloga. Ukoliko je deo "nepopravljiv" prodajte ga u otpad i izvucite barem neke pare. Ukoliko ste neki deo automobila 'opravili u gornjem desnom uglu glavnog ekrana videćete odgovarajuću poruku.



Nakon popravljenih desetak automobila, skupićete pozamašnu svotu dolara sa kojima možete da odšetate do berze polovnih automobila (popularno rečeno, krševa), kupite koji i do mile volje ga budžite po sopstvenoj volji i želji. Možete da pravite kabriolet verziju, montirate jači motor, menjate gume, a za jedan model automobila možete da stavite i avionske motore i krila (šteta je jedino što ne možete da se provozate po komšiluku i napravite jedan Fly-by pored kuće mrskog vam komšije). Pored svega toga, možete da ofarbate automobil po želji i stavite raznorazne znake kojih ima pristojan broj.

Ova igra je pre svega namenjena pomenutim pasioniram automehaničarima, ali i svima onima koji bi hteli da saznaju nešto više o osnovama funkcionisanja automobila u celini. Igra ne izgleda baš nešto, muzika takođe (zvukovi su, doduše, simpatični), ali je u suštini jako zanimljiva.



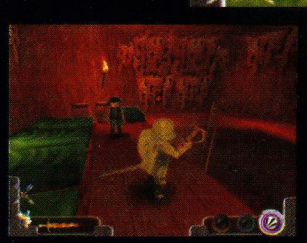
Hype: The Time Quest

Ilir Gaši

Kao i obično, uvod

Istorija kompjuterskih igara beleži mnoge pokušaje reklamira-nja proizvoda kroz ovaj medij. Naravno, pomenuti proizvodi najčešće nemaju ama baš nikakve veze sa kompjuterima; Extreme Rock Climbing je popularisao čokoladice, LEGO serijal - čuvene kockice, a čak je i Barbika, najneinteligentnija predpubertetlijska seksualna fantazija koju je svet ikada video, oživela na ekranima PC-ja. Sva ova ostvarenja su prošla prilično loše, pre svega zato što je malo ko od investitora bio spreman da uloži bilo truda, bilo para da napravi nešto što bi moglo da stane rame uz rame sa kvalitetnijim igrama u svom žanru. Nikada mi nije bilo baš najjasnije šta znači ono "izuzetak potvrđuje pravilo", ali je teško naći izraz koji bi više odgovarao slučaju zvanom Hype: The Time Quest, detetu ljubavi (ili računa?) *Ubi Softa* i svetskog giganta u industriji igračaka, kompanije *Playmobile*.

Magični ritual



A sada, probajte da izgovorite reč "hajp". Učinite to više puta, sve dok ne primetite da vam se slovo "a" lagano pretapa u "j". Nastavite još neko vreme, i upornom vežbom ćete postići da od slova "p" na kraju ostane samo blagi nagoveštaj. Ukoliko ste pratili uputstva, trebalo bi da dobijete nešto kao pozdrav "haj", s tim što je osoba koja ga je izgovorila malo posle "a" pala na pod gušeci se u epileptičnom napadu, što objašnjava nestanak ostatka reči. OK, idemo dalje: sada okrenite glavu na levo, sve dok ne osetite da vam krckaju vratni pršljenovi. Duboko udahnite vazduh i koncentrišite se. U trenutku kada osetite da vam krv polako navire u iskrivljenu lobanju, munjevito obrnite glavu za 180 stepeni i u istom trenutku recite "hajp" (epilepsiju možete i da iscenirate). Jeste li osetili? Dok je soba promicala pred vašim očima, možda ste primetili da je hype definitivno najbrža reč koju ste ikada čuli.

A sada, nešto o igri

Posle ovoga, neko će sa pravom pretpostaviti da je **Hype** futuristička vožnja u stilu **Wipeout** ili **Deathkarz**, ali neće biti u pravu, jer u pitanju je 3D akciona avantura. Ipak, brzina reči "hype" nije ostala bez upotrebe - u pitanju je još jedna obrada po knjigama, filmovima i igrama godinama žvakane, ali nikada prežvakane teme vremenskog paradoksa, čiju osnovu predstavlja putovanje kroz vreme. Za ovaj fenomen se, istina, samo pretpostavlja da je moguć, ali je sasvim sigurno da je i u teoriji dosta brži od tamo nekog sajber vajpera iz 2050. koji na autoputu razvija "i do neverovatnih 600 MpH".

Long time ago, in a faraway galaxy...

Bilo kako bilo, Hajp je takođe i ime glavnog junaka (ne dajte se zavarati, oni hoće da pomislimo da je to i jedino opravdanje za ime igre), mladog viteza u službi kralja Taskana IV. Priča ide otprilike ovako: taman kada je Hajp primio prve viteške počasti od svog dobrog kralja, niotkuda se pojavio tajanstveni Crni vitez. Malo pre nego sto je Hajp uspeo da izgovori "Oh, ti tajanstveni Crni viteže, što pojavi se niotkuda, ko li si ti, i šta radiš ovde, i nadasve, kada si poslednji put glancao svoj oklop, budalo jedna neugledn..." i *dosta* pre nego što je Garda uspela da reaguje, Crni vitez se okrenuo ka kameri, prokomentarisao "O, Bože, ovi gardisti su tako nesposobni" i bacio Hajpa u vremenski vrtlog. Nekoliko stotina godina ranije, neiskusni čarobnjak-pripravnik Gogud stajao je u svom dvorištu, pitajući se šta da radi sa kamenom statuom nečega što je nekada mogao biti mladi vitez (ustvari, onoga što će da bude mladi vitez tek za nekoliko vekova, ali u ovoj tački Gogud to nikako nije mogao da zna). Elem, posle niza neuspešnih pokušaja, čarobnjak je najzad uspeo da oslobodi Hajpa i nekako mu objasnio da je ovo, ustvari, era Taskana I, ali da će svakako učiniti sve što je u njegovoj moći kako bi pomogao Hajpu da se vrati u svoje doba.

Naćulio je uši...

I tu počinju peripetije na čiji bi se spomen i sam Džejms Kameron nelagodno nakašljao; jer, iako je zaplet **Terminatora** stvarno maštovit i na trenutke sasvim dovoljno komplikovan da se prosečni gledalac upita ko je tu, zapravo, koga poslao i ko se odakle vraća da bi učinio šta, prema ovoj igri sve to predstavlja pravu limunadicu. Vremenski paradoks je obrađen sa toliko veštine i studioznosti, da je nemoguće pogoditi da li su autori krenuli da pišu priču sa početka ili sa kraja, budući da se ni u jednom momentu ne može primetiti ni najmanja rupa, ni najmanji propust. U lavirintu Vremena, sve ima svoj uzrok i svoju posledicu, i uvek možete da se oslonite na fakat da je ovo prvo UVEK pre ovog drugog. Putujući kroz četiri ere (za svakog pripadnika dinastije Taskan po jedna), mnogo puta će vam se dogoditi, recimo, da sretnete tipa koji je unuk svoga dede (ah, da, promućurne li izjave), i to baš onog dede sa kojim ste pričali pre pet minuta, samo što je on onda imao deset godina. Povratak u prošlost da bi se izmenila sadašnjost, odnosno budućnost (polako počinjem da se gubim...) jeste nedosanjani san igrača TV Binga i sportske prognoze, a ujedno i glavna okosnica **Hype: The Time Quest**. U ovom trenutku, većina vas koji ne volite avanture ste sa razočarenjem liznuli kažiprst u nameri da okrenete neku drugu stranu **The Gamera**, jer zaista ne želite da čitate neki glupi opis o nekoj glupoj igri čiji zaplet, uza sve to, izgleda pomalo zapetljano. Greška u startu, jer **Hype** je sve, samo ne komplikovana igra.

...i blago se nasmešio. "Sada mogu da spavam", reče Ajnštajn i okrenu se na drugu stranu kovčega.

"Sve, samo ne komplikovana igra?!?"

Zaboravite na sve one avanture koje stižu na pet do sedam diskova, od čega jednu dvadesetosminu čini grafika, a ostatak popunjavaju zagonetke. Ako hoćete da proverite svoju inteligenciju, uzmite neki test. Ako hoćete da se odmorite, uzmite **Hype**, jer ovde nema mesta na kojima ćete stajati satima pitajući se šta treba da uradite, ili, u dosta gorem slučaju, šta ste u dosadašnjih petnaest sati igranja zaboravili da uradite. Ukoliko obratite pažnju na dijaloge, primetićete da su svi pojmovi koji imaju bilo kakvog značaja za nastavak igre markirani upadljivom crvenom bojom, tek da kojim slučajem ne propustite nešto. Znam, znam, svaki iskreni avanturista će sada prezrivo šmrknuti, liznuti kažiprst itd., (ne možeš svima udovoljiti, pa to ti je), ali ma koliko igra izgledala ponižavajuće lako, ona je *zabavna*. Po definiciji reči, to bi trebalo da znači da *zabavlja* onog koji je igra, a "zabavlja" je, složićete se, veoma bitan pojam kada govorimo o igrama uopšte. Kraj rasprave;)

Kome bre ti "Kraj rasprave?"

Temeljitijem čitaocu verovatno nije promaklo da se tamo negde u prvom pasusu provukla kategorija 3D akcione avanture. Dobro, taj deo sa avanturom smo doktorirali, a šta je sa ostatkom? Ono "3D" bi se najlakše moglo opisati kao klon **Tomb Raidera**, sa malo slabijim engineom i dosta drugačijim kamerama. Hajp skakuće kroz prelepo iscrtane šume i livade, koje izgledaju kao da su ispale iz neke dečije bajke. U gradu, situacija se ni malo ne menja - prelepo iscrtane kuće, zamak i vrtovi, koji izgledaju kao da su... blah blah blah. Ruku na srce, u svom tom silnom skakutanju, Hajpu se sa vremena na vreme dogodi da se zaglavi u mestu "pa ni makac", što bi se moglo nazvati bagom, i tu i tamo izleti po neka teksturica, ali u pitanju stvarno nije ništa ozbiljno. S druge strane, kadriranje ume da pravi gadne probleme, naročito kada se nalazite u borbi ili kada vam je zaista potrebno da pogledate "taj prokleti zid izbliza, a ova crkotina nikako da zumira". Kad rekoh "borba", nje u **Hype: The Time Quest** ima na pretek. Od kojekakvih slepih miševa, vukova, divljih svinja, preko kraljevih vojnika (nije vam svaki kralj podjednako naklonjen), Templara iz obližnjeg manastira i debelih kaluđera do zmajeva i gladijatora, Hajp gotovo da neće stići da uvuče mač od silne zauzetosti. Tačnije, hoće, i to samo kada koristi samostrel ili neku od dvanaest ponuđenih magija. Na nekim mestima, pojavljuju se i čuvene "kraljice", borci različitih vrsta, dimenzija i tehnika borbe, kojih se mozete rešiti tek kada provalite njihovu slabu tačku. Sada, pitanje snimanja pozicije je rešeno malko nezgrapno, jer to možete učiniti samo na par mesta predviđenih u te svrhe, a nema potrebe posebno naglašavati koliko odvratno može da bude kada poginete, pa morate da sačekate da učita poziciju pa da učita scenu, što ume da traje godinama. Inače, većina likova je sa karakterne strane odrađena odlično, u maniru nekih mnogo poznatijih i ozbiljnijih avantura, i kao takvi se savršeno uklapaju u celu priču. Kao jagoda na šlag na tortu na tanjir na sto na pod, dolazi muzika, koja predstavlja nešto najbolje što je urađeno u proteklih godinu dana. Sa promenom okoline i(li) situacije, menja se i podloga, tako da ce vas u manastiru, na primer, dočekati svečani horovi, na ulicama grada - živahna srednjevekovna melodija a u zamku fantastična, uzvišena simfonija. Jednom rečju... ne, bolje u tri reči: najbolje, najbolje, najbolje.

Na kraju...

Na kraju bajke obično stoji "...i živeli su srećno do kraja svojih dana". Na kraju ovog opisa, dodaćemo samo još "...dok nisu završili igru. A onda su napisali protestno pismo *Ubi Softu* tražeći nastavak"

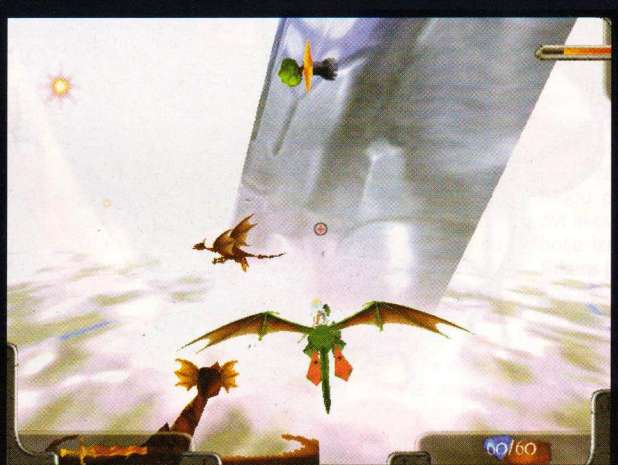
THe IgroMe® **85%**

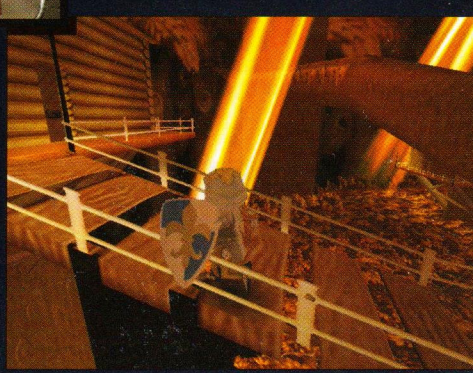
Žanr: 3D akciona avantura

+ Opis je na samo dve strane
− Nepostojanje save opcije

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, 3D kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	84%
Zvuk	74%
Muzika	93%
Igrivost	82%
Atmosfera	89%





Dreamcast

HAJDE

IGRAJ

PlayStation

EX SBS

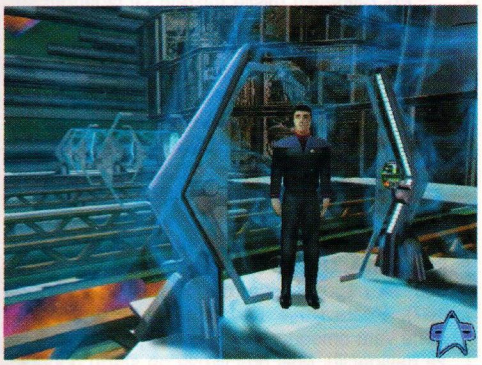
Cara Dušana 35, Zemun

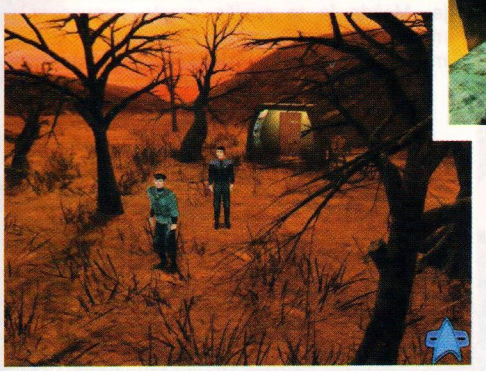
011 / 613-865

exsbs@yubc.net

Star Trek - Hidden Evil

Ognjen Popović





Posle urnebesog slavlja koje je zahvatilo čitavu planetu, zakoračismo veselo u famoznu 2000. godinu. Ali pogledajte na trenutak oko sebe. Da li primećujete neke promene? Đubre po ulicama, pripadnici naroda vrište sa prozora dosadnog komšije (za gledaoce sa jeftinijim ulaznicama: narodnjaci), dok automobili i dalje koriste točkove. Pa pitam ja vas, kakva je to dvehiljadita? Mada do neke 2735. godine ima još mnogo toga da se dogodi i prođe, izgleda da su "Zvezdane staze" smeštene daleko ispred svog vremena. No, to nije predstavljalo problem za izdavanje nove igre u Star Trek serijalu sa zastrašujućim podnaslovom: Hidden Evil. Iako je licenca za čuveni Star Trek dosada bila u posedu *Interplaya*, nje se dograbio *Activision* i izbacio arkadnu avanturu za čiji je nastanak odgovoran *Presto Studios*. Igra počinje ovako...

Kao mladi Ensign (jedan od činova u federaciji) Sovok (ime), započinjete igru negde posle **Star Trek: Insurrection** (u pitanju je ne tako dobra poslednja epizoda), sa namerom da prekinete dosadan život i nametnete se kapetanu Pikaru lično. Za to ćete imati prilike kada zakoračite u ruševine drevne civilizacije na planeti Ba'ku i otkrijete seme (seed) koje proizvodi raznorazna osvajački nastrojena bića sposobna da zaposednu i sam Enterprajz.

Odmah dolazimo do ozbiljne mane **HE-a**, a to je da u njenoj dužini nešto fali. Postoji samo devet misija, i moguće je jako brzo završiti celu igru. Ono što često čini avanturu dužom, a to su mnogobrojna zaglavljivanja pred nekim problemom, ovde neće značajno popraviti utisak. Štaviše, ukoliko zapadnete u sličnu situaciju verovatnije je da ćete bataliti celu igru, zajedno sa CD-om. Da je avanturistički deo podbacio, govori i broj od oko 20-ak predmeta koje ćete koristiti do samog kraja, a bolje je ne pomenuti da se neki razlikuju samo po boji (u pitanju su transporteri koji, doduše, imaju različitu funkciju, ali zamislite ih kao plavi, žuti, ili zeleni ključ, pa će vam biti jasno).

Arkadni deo je sasvim prosečan i zastupljen je u većoj meri od avanturističkog. Biće tu pucanja, bežanja, skrivanja i ostalih u većini slučajeva zamornih dogodovština, koje, sa često nejasnom predstavom o tome šta dalje raditi, utiču samo na često snimanje pozicija, zamor u glavi i pitanje "a šta da sam krenuo drugim putem?"(*u globalu, to je pitanje koje svi sebi postavimo pre ili kasnije, prim. kor.*). Iako je dotična mana prisutna kod većine igara ove vrste, pomešana sa drugim lošim karakteristikama u ovom slučaju dolazi do posebnog izražaja.

I pored rečenog, nemojte odmah odbaciti ovo ostvarenje. Ono u sebi krije i dosta zanimljivosti, pogotovo u kasnijim fazama. Tako ćete *Vulcan Nerve Pinch*, čuveni potez Vulkanaca kojim efektno onesposobljavaju protivnike, provežbati već u prvoj misiji. Međutim, prava stvar nastaje u romulanskom svemirskom brodu, na kome ćete se uz pomoć stealth odela i Nerve Pincha lako rešavati Romulanca, ali uz neprekidan rizik da budete otkriveni od različitih senzora i slučajnog sudara sa zalutalim osobljem, što definitivno pruža atmosferu. Trikoder, neprevaziđeni aparat još od prvih "Star Trekova", u igri preuzima avanturističku funkciju pretraživanja, pa je njegovo korišćenje neophodno tokom cele avanture radi ispitivanja lokacija i eventualnog pronalaženja upotrebljivih sistema. Kao jedan od početnih predmeta koristi se i komunikator preko koga uspostavljate vezu sa Pikarom ili Datom. Ne bojte se, Sovok će ga sam koristiti u situacijama važnim za prelazak igre, a vama ostaje kao neka vrsta Helpa, ali i naročita zanimljivost da saznate šta se to dešava sa drugim likovima dok vi niste tu, čime se detaljnije upoznajete sa radnjom koja samim tim postaje i realnija i podiže atmosferu.

Značajna informacija za sve ljubitelje "Zvezdanih staza" je da su likovi u potpunosti preuzeti iz filma. Tako u liku Pikara lako prepoznajete Patricka Stewarta sa njegovom karakterističnom intonacijom, dok je za Datu zadužen Brent Spi-

ner (takođe i likom i glasom). Zastupljeni su i drugi akteri iz serijala ali je njihovo pojavljivanje svedeno na tako mali interval da su u suštini potpuno zanemarljivi. Štaviše, i Pikar i Data se ne mogu pohvaliti nekom zapaženijom rolom. Svi ovi likovi, kao i ostali koje srećete, nisu baš najbolje izmodelirani, osim lica koje je odlično. Za Pikara je ta činjenica zapravo i pogodnost, jer je špicasta glava kao stvorena za poligone, što se na žalost za ostale i ne može reći.

Sveukupan utisak o igri je dosta nepovoljan. Zanimljivosti u vidu raznih čudovišta, zagonetki, prilično interesantnih avanturističkih problema, akcionih sekvenci, odlične grafike i posebne poslastice za "Star Trek" fanatike (da, oni što se stalno kolju sa Star Wars-ovcima), pojavljivanje Pikara, Date i drugih članova "Next Generationa", ne mogu anulirati sve probleme vezane za sporost, kratkoću i pre svega lošu atmosferu koja vlada tokom cele igre.

THe IgroMe®

Žanr: Arkadna avantura

+ Vi u službi čelavog kapetana
− Sporo odvijanje. Kratkoća

Minimum: Intel ako može P166MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: P233MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

73%

Grafika	86%
Zvuk	78%
Muzika	72%
Igrivost	70%
Atmosfera	66%

Abomination

The Nemesis Project

Vitomir Savić

Hothouse Creations Ltd. se zaista potrudio da njihova nova igra Abomination **(prevod odvratnost-gnušanje) zasluži svoj naziv. Raskomadani leševi na ulicama, vanzemaljske izrasline (najčešće na gorepomenutim leševima), zaraženi kultisti i, kao vrhunac, Nacionalna garda i policija koje zavode red. Rejting 17+ (godina), sa eksplicitnim nasiljem se podrazumeva.**

Priča koja opravdava svu tu crvenu (i penušavo zelenu) boju po ulicama je sledeća: kasnih devedesetih, kuga ponovo hara svetom. Kako i zašto nije baš najjasnije, ali je meteorit pod nazivom "Princeza smrti" iz hiperaktivnog introa verovatno krivično odgovoran. U svom tom haosu pojavljuje se i sekta "Bratstvo vernih", koja se trudi da bolest proširi što dalje.

Vaš tim je sastavljen od mladih i perspektivnih likova odabranih iz **Delta Force 2** i sličnih igara. Kada saznate šta se dešava smesta prestajete sa sklekovima i trbušnjacima i krećete u borbu.

Glavni deo igre se odvija na velikoj mapi grada. Dok vam u gornjem levom ćošku protiče vreme, na ulici se dešavaju incidenti. Vaše je samo da izaberete oružje i krenete. Da ne biste sve vreme bili u histeriji, vreme se zaustavlja dok ste u meniju za opremanje. Naoružanje je na početku ograničeno na pištolje, bombe i puške, a kasnije i nešto futurističke opreme (i railgun, naravno). Moramo da zamerimo na tome što prilikom opremanja svi predmeti idu zajedno na gomilu a vi se posle mislite gde je vaš junak stavio ona dva oklopa. Podaci o oružju su malčice sakriveni, no pouzdajemo se u vašu snalažljivost. Neka oružja možete prebacivati helikopterom iz baze u glavni štab i obratno. Za početak pokupite onih par snajperskih pušaka koje su se tamo zagubile. Da bi se priča na neki način provukla kroz pucnjavu, postoji i odeljak sa dokumentima, razgovorima, misijama i sličnim stvarima. Urađen je u nekom kvazi HTML fazonu pa možete kliktati na podvučene teme ili ići redom. Da je štivo jezivo (18+) ne moramo da vam napominjemo. Sve pomalo podseća na **X-Com**, no bez mogućnosti za istraživanje.

Kada se jednom bacite na ulicu startuje se igrin glavni engine i stvari počinju da izgledaju mnogo bolje. Pod jedan, sve je lepo osvetljeno (smanjuje atmosferu, no nije zahtevno po živce) i nacrtano u izometrijskoj perspektivi. Likovi su po najnovijoj modi - poligonalni.

Ulice su pretrpane grozomornim detaljima, na koje su iskusni igrači (6+) već navikli. Umesto nekog tamo hučanja vetra u pozadini se čuju sporadični pucnjevi i poneki vrisak. Taman kada ste se malo svikli na okoliš (koji najčešće vanzemaljski pulsira i isisava nešto iz lokalnog stanovništva) pojavljuju se prvi kultisti i zabava počinje. Da ne bih sada ređao onomatopeje opisaću vam borbu sa par reči: dvadesetak sekundi besomučnog napada na vašu zvučnu kartu a onda tajac. I to vam je to. Ako budete koristili pauziranje (taster "Space") povremeno ćete čak imati iluziju da i vi tu nešto komandujete. Šalu na stranu, pauziranje je neophodno, jer ćete u protivnom preći svega prvih par misija. Za iole ozbiljnije igranje inventar (taster "i") i bacanje bombi su neophodni.

Iako vas *Tutorial* sve vreme driluje kako je bolje da razdvajate trupe i koristite taktičke zaklone sama borba je toliko furiozna da je dovoljno da NE izaberete nekog člana ekipe i posmatrate. Ostali će ionako sami da seju smrt po mapi, a o municiji i zdravlju brinu se auto-reload i auto aspirin opcije. I pored tih olakšica možete se baciti na dodatne opcije (desni klik mišem), čučati ili puzati po mapi, podešavati agresivnost i daljinu gađanja. Ako želite da vidite ljudstvo pre no što se rastrči po mapi koristite zadržavanje terena. Preporučljivije je ne držati ljude selektovanim, jer onda ne biraju sami mete.

Specijalne osobine vaših ljudi su retko korisne i verovatno ćete i zaboraviti da postoje. Po redosledu korisnosti to su: medicina, kamuflaža i pirokinetika.

Po završetku misije možete se laganom šetnjom vratiti do vašeg džipa, usput razgledajući turističke atrakcije (Nacionalnu gardu i prevrnute tenkove) ili krenuti da pretražujete neveliku mapu. Svaki pretražljiv (pridev patentiran i zaveden) predmet promeniće vam kursor u lupu. One predmete koje otkrijete a ne ponesete sa sobom pojaviće se po vašem odlasku u bazi.

Iako je interfejs više nego upotrebljiv (sa skrolom po mapi koji ide samo dok se vaš lik vidi na ekranu) teško je komandovati sa iole razdvojenijim ljudima. U borbi ćete ih najčešće voditi četvoricu, sa nagoveštajem da ih može ići i više (do 16?). Postavljanje beacona i auto-sentry cannona vam omogućava da njihov položaj koristite za navigaciju. Mali broj likova na startu dopunjujete regrutacijom u pojedinim misijama, i njihove osobine možete unapređivati po završetku misije. Jedna od bitnijih je *Health*, koja izuzev što vam pruža mogućnost da preživite više RPG-ova (granata) u glavu određuje i količinu stvari koje možete nositi. Likovima ne možete menjati imena, ali im zato možete dati nadimak.

Bagova nema puno i svi su varijacije na temu zaglupljivanja vojnika prilkom primanja komandi za zaleganje ili odlazak.

Multiplayer je podržan sa gomilom opcija. Uz kampanju postoje i modovi tipa *Survival*, *Hunter-hunted*, kao i *Capture the flag*, koji do sada nismo videli u bilo čemu što nije ličilo na **Quake**.

Iako kvalitetno ostvarenje, nešto mu nedostaje. Možda je to suviše prosto napucavanje, možda nedostatak opcije *Research*, ili smo se možda suviše uželeli pravog **X-Com** nastavka.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

THE IgroMe® **79%**

Žanr: Real-Time Strategija

o1

+ Svetao dizajn, interfejs
- Lepo, ali me nije kupilo...

Minimum: P166MHz, 32Mb RAM, 2 MB SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	85%
Zvuk	82%
Muzika	68%
Igrivost	81%
Atmosfera	80%

Sony PlayStation

Konzole i oprema:
Memorijske kartice 15
Pal Konvertori 35
Džojstici 20-50
Scart kabl 20

Sve najnovije igre
na Verbatim diskovima

Verbatim

SUPERSHOP

PC

Najnovije igre
Džojstici
Miševi
Zvučnici
Odlične cene kertridža za HP
Originalni DVD filmovi

HEWLETT PACKARD

http://www.supershop.co.yu

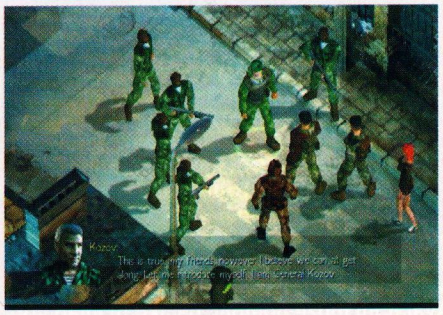
Radno vreme 9-20 subotom 9-15
Nušićeva 27 "Jugoton"
tel: 063/25-40-25, 322-53-62

InfoSky
OVLASCENI DISTRIBUTER

OD 10.12. NA SVAKA 4 KUPLJENA DISKA VREDAN POKLON!!!
POSETITE NAS - ČEKAJU VAS VREDNA IZNENADJENJA!!!
GL SOFT 2000
BULEVAR REVOLUCIJE 107
11000 BEOGRAD
011/423-700
WWW.GLSOFT.CO.YU
SONY
PLAYSTATION :
KONZOLE I OPREMA
NAJVEĆI IZBOR
IGARA
6.-
NA VERBATIM
DISKOVIMA
ORIGINALNI
PREDNJI I ZADNJI
KOLOR OMOT
PC
IGRE
PROGRAMI
ENCIKLOPEDIJE
FILMOVI...
5.-
ORIGINALNI
PREDNJI I ZADNJI
KOLOR OMOT
IZNAJMLJIVANJE
PRODAJA
PRESNIMAVANJE
HARDWARE
NOVO!!!
IZRADA MP3 MUZIKE ZA 15 MINUTA
DONESITE SVOJ IZBOR NA DISKETI I
SAČEKAJTE 15 MIN. ZA SVOJ DISK.
KATALOG SA PROGRAMOM MOŽETE
PREUZETI NA NAŠOJ WEB ADRESI.
MP3 MUZIKA:
DOMAĆA
STRANA
NARODNA
KLASIČNA
FILMSKA...
OD 6.-
VELIKI IZBOR HARDWARE-A ZA PC & SONY PLAYSTATION
SVI DISKOVI SE PRODAJU SA LAGERA - BEZ ČEKANJA!!!

Gorky 17 (Odium)

Zoran Škobić



Svi ljubitelji poteznih strategija, FRP-a i horor-avantura biće više nego zadovoljni ovom igrom. Gorky 17 (radni naziv Odium) predstavlja zaista uspešnu mešavinu svih ovih žanrova i mada dosta kratka, ova igra zaista zaslužuje mesto u vašoj kolekciji.

Osnovna ideja igre se zasniva (po ko zna koji put) na spašavanju sveta (i svoje kože) od kojekakvih katastrofa izazvanih nepromišljenim eksperimentima. Gorky 17 je ime ruskog grada sravnjenog sa zemljom zbog navodne biološke zagađenosti. I taman kada se sve smirilo u malom poljskom gradu počinju da se dešavaju slični misteriozni događaji. NATO naravno šalje svoju vojno-medicinsku ekipu da proveri stanje ali i ta grupica nestaje. E, sada NATO šalje "their finest" tj. vas da potraži i uspostavi kontakt sa prvom grupom.

Vaša ekipa je pravi internacionalni ansambl predvođena kanadskim veteranom Coleom Sullivanom koji jeste da ima ponašanje i govor stereotipnog narednika ali je veoma snalažljiv u gužvi. Tu je i francuski vojnik Thiery Trantigne, pomalo neuspela kombinacija naučnika i komandosa kao i najsimpatičniji, Poljak Jarek Ovitz, poliglota i dežurni paničar vaše ekspedicije koji po reakcijama i govoru neodoljivo podseća na Hiksa iz filma "Aliens". Tumaranje po polusrušenom gradu i ne ostavlja neki utisak na njih sve do napada čudnih mutiranih monstruma. E tu već kreće panika i razne pretpostavke o cilju misije. Kretanje i istraživanje po gradu je urađeno u realnom vremenu i zaista se mora odati priznanje za detaljne (ponekad i prenatrpane) scene.

Ekran je zaista prepun, tako da neke detalje primećujete tek posle višeminutnog posmatranja. Ipak, svi važni predmeti i prolazi su na svu sreću obeleženi uočljivim markerima što je definitivno od velike pomoći. Sama borba je po potezima, pri čemu je kamera na različitim pozicijama pa su u pojedinim borbama likovi zaista ogromni pri čemu su monstrumi jako dobro i detaljno urađeni. Svaki od njih ima svojstveno ponašanje, gestikulacije i urlike što znatno podiže atmosferu. Izgleda da je i NATO u besparici pa vaša ekipa stiže u grad prilično skromno opremljena, a u gomili borbi municija jako brzo nestaje pa vrlo brzo dolazite u situaciju da na trometarske monstume nasrćete bajonetima, sekirama i bejzbol palicama. Sreća je što su eks-stanovnici gradića izgleda bili poprilično militantni pa usput nalazite i kutije sa dodatnom municijom i oružjem. Definitivno najbolja oružja su ona koja ne troše municiju (npr. plamenobacač, i razne jonske i nitro puške) mada kad prigusti sasvim je dobro koristiti i priručna oružja. Lepo razbijete flašu votke monstrumu o glavu, zatim kresnete šibicu i utvrdite koliko je otporan na vatru. Šteta što nema i naše domaće "zozovače" uz njene propratne efekte. U svakoj borbi likovi stiču opšte iskustvo i usavršavaju se u baratanju pojedinim oružjem. Nabudžite veštinu korišćenja kasapske sekire na deseti nivo i jedan udarac ovom simpatičnom spravicom nanosiće istu štetu kao i pogodak iz puške. Kada lik skupi određeni broj poena dobija nivo a tada može povećati hit poene, preciznost, sreću, hladnokrnost i šanse za kontranapad. Kao što je već rečeno, municija je veliki problem - jednostavno, ima je malo i neprestano ste u grču i očekivanju da čujete ono tako jadno "klik". Korišćenje oružja sa beskonačnom municijom se preporučuje ali i ona imaju svoju lošu stranu u vidu sporog punjenja itd. Uostalom, plamenobacači u susretu sa neprijateljem otpornim na vatru i ne pomažu mnogo, zar ne? Ipak, ako lepo taktički odigrate, na kraju vam čak i ostaje višak municije (verovatno za nastavak igre). Usput možete regrutovati još neke nesrećnike koji su iz različitih razloga prispeli u grad. Nemojte ih mnogo maziti i davati im jaka oružja, kad tad ostaviće vas na cedilu, bilo svojom voljom bilo iz objektivnih razloga (odsecanje glave je ipak prihvatljiv razlog rastanka). U trenutku kada odu ili poginu, sva njihova oprema bespovratno nestaje pa se pripazite.

Neprijatelja ima zaista mnogo i svi su odlično urađeni. Svaki od njih ima različitu taktiku i vrstu napada, kao i specijalne prednosti i otpornosti koje vremenom upoznajete, učeći se naravno na sopstvenim greškama. Posebna priča su glavni monstrumi potpuno bolesnog i deformisanog izgleda. Zaista, potrebna je dobra doza perverzije i izopačenosti za smišljanje onakvih likova. Dovoljno je pomenuti ljigavu hobotnicu sadistički razapetu na zidu ili simbiozu invalidskih kolica i enormne lignje sa ljudskim licem pa da sve bude jasno. Još lepše, svaki "boss" je predstavljen kratkim filmom kome je jedina svrha da vas što više zaplaši.

Iako na početku srljate u razne budžake ne razmišljajući o mogućim posledicama, uskoro zatičete sebe u šunjanju i odmeravanju svakog poteza dok je napetost, a samim tim i atmosfera, na nivou vrhunskih horora. Zamke i prevare su na svakom koraku, pa iako dobijate poruku " nisu svi izopačeni" ne verujte nikome (pa ni poruci), odnosno pamet u glavu i metak u cev. Grafika je izuzetno jasna, precizna i detaljna, stiče se utisak da je sve rađeno u stripovskom maniru. Ovome doprinose i komični dijalozi tipa "on je bio strava, mogao si da mu staviš granatu u džep i preživeo bi" a sve to izgovoreno pored raskomadanog leša. Muzika je dopadljiva i napeta i po njoj vrlo lako određujete količinu nevolja koje vam se spremaju. Iako je na početku sve jasno znači "uđem, pobijem i izađem" vremenom se priča komplikuje pojavom ruskih specijalnih snaga koje predvodi general Kozov kao i čudnim ponašanjem vaših NATO generala. Tokom igre kapirate da niste ni na kakvom krstaškom pohodu već da ste ne jednom pucali u pogrešne ljude a pomagali neprijateljima. Ipak kraj je najuvrnutiji i ostavlja vas nemirne savesti što sigurno obećava nastavak ove odlične frp-horor-strategijske avanture.

The IgroMe® 86%

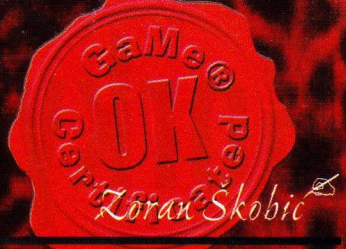
Žanr: RPG

+ Atmosfera, borba
- Previše kratka

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	85%
Zvuk	85%
Muzika	80%
Igrivost	88%
Atmosfera	88%

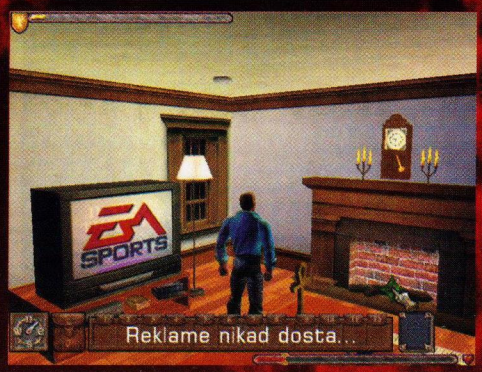
ULTIMA IX Ascension

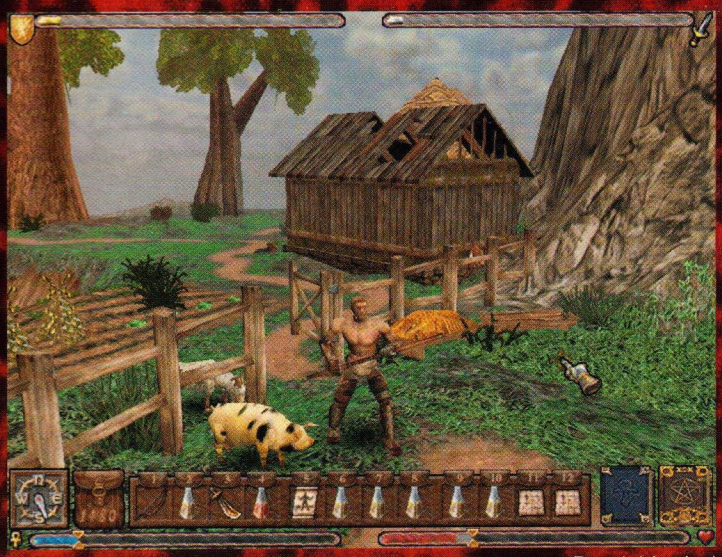


Taman se lepo raskomotite u vašoj nekomfornoj vili (od nekih 200 kvadrata + dva hektara placa) kad, ne lezi vraže, eto mentalnog poziva za pomoć. Naravno iz drugog astralnog polja, iz zemlje Britannia. Vaš dobri prijatelj lord British je ponovo u nevolji i jedino mu vi možete pomoći. Širom te prelepe zemlje pojavili su se čudni, mračni stubovi koji su u potpunosti izopačili većinu stanovništva. Samo slavni Avatar im može pomoći, pa ako bi imao vremena... Šta vam preostaje osim da zakukate: " Pa zar po deveti put ja da vas vadim iz g...užve?". E, na ovo pitanje odgovor je pomalo zlokoban: " Ovo je poslednji put, bez obzira na ishod, nećeš se vratiti u svoju, niti ostati u našoj dimenziji...". Prvi deo igre je zapravo izvrsno urađen tutorial i odvija se u vašoj kući i okolini. Komande su veoma funkcionalne i jednostavne i uz par saveta jako brzo ovladavate njima. Kada vam dosadi lutanje po šumi i borba sa vukovima i čudnim razbojnicima, lepo se uputite ka ciganskom logoru. Stara vračara vam daje poslednje instrukcije i postavlja vam sedam pitanja. Na osnovu vaših odgovora vaš lik počinje igru u jednoj od klasičnih FRP klasa (druid, paladin, fighter itd). Naravno, klasa utiče na vaše osobine. Sledi kratka animacija teleportacije u Britanniu i topla dobrodošlica kojom vas dočekuju (u vidu zmajevog daha).

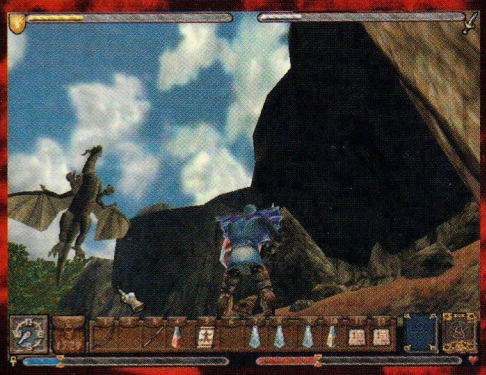
E, tu počinje igra, a ona je, blago rečeno, fantastična. Na raspolaganju imate ceo jedan svet za istraživanje, gomilu likova sa kojima možete pričati i još veći broj neprijatelja koje treba utamaniti. Za razliku od pređašnjih delova Ultime, sada imamo potpuno 3D okruženje pri čemu igrate iz trećeg lica. Neizbežna je sličnost sa Redguardom ali samo utoliko što sve ono što smo očekivali od igre Redguard, Ultima dovodi do savršenstva. Da bi izbegli poređenje sa Tomb Raiderom i mnogobrojne precizne skokove i akrobatske veštine, autori su uveli interesantnu novinu. Naime, ukoliko želite da skočite negde, jednostavno označite to mesto kursorom i zavisno od veštine i sposobnosti vašeg lika on (ne) uspeva u tome. Mnogobrojne logičke zavrzlame su izuzetno dobro uklopljene u atmosferu igre i neće predstavljati veliki problem.

Vaša (i naša) junačina je jedan nabildovani plavušan prilično slavan u celoj zemlji, doduše pomalo zaboravan, što u dijalozima sa NPC-karakterima zna da bude pomalo nezgodno. Često se vaši poznanici malkice naljute kada ih u toku razgovora upitate za ime (pogotovo dame) jer, eto, oni su čak u vašu čast podigli i muzej u koji naravno možete i otići i diviti se sopstvenim podvizima iz prošlosti. Ukoliko ni to ne zadovolji vaše samoljublje tu je i žurnal sa detaljnim opisima svih podviga. U muzeju je i predivna tapiserija na kojoj su i grafički predstavljena vaša dela, a šuška se da je na njoj ucrtana i budućnost. Pomalo je nezgodno što dve slićice predstavljaju budućnost od kojih je jedna fina a druga, pogađate, jako simpatičan prizor iz Pakla. Ubrzo ustanovljavate da se od stare slave ne živi, jer isti ti koji mucaju od treme u razgovoru s vama, ne libe se da vam ponude trening u mačevanju za "bednih" 500 zlatnika. Sigurni u svoj avatarski oklop (stvarno moćno deluje) jurnete u obračun i (prekasno) ustanovite da je ipak samo ceremonijalan i da je avaj, čak i kožni oklop mnogo bolji od vašeg. Svuda ima dobrih oklopa i oružja ali sve se to mora platiti novcem ili krvlju. Da bi još više zakomplikovali život igraču, iz igre su izbačeni svi numerički pokazatelji jačine i vrednosti predmeta i osobina. Klasičan prikaz vaših sposobnosti (snaga, spretnost, pamet) je nejačak, trapav i pomalo tup, što baš i ne prikazuje jednog moćnog Avatara u pravom izdanju, ali sve se da popraviti. Sa oružjem i oklopima je situacija još nepovoljnija, jer se njihov kvalitet prikazuje grafički i to u poređenju sa ostalim predmetima. Znači zaboravite na klasiku "longsword 2d10+5" i obratite pažnju na indikator vrednosti oružja u gornjem desnom uglu. Nije teško primetiti razliku između bodeža i dvoručnog mača ali razlika između sablje i jatagana je jako, jako teško uočljiva. Što je još crnje, svaki monstrum drugačije reaguje na tip oružja pa i na to treba misliti. Recimo, jedan kostur će se samo pakosno izrugivati vašim pokušajima da ga isprobadate rapirom, ali, što naš narod kaže "batina je iz raja izašla, kao i ostali tupo-tvrdi predmeti". Magija je kao i u većini FRP igara neizbežna, kako za borbu tako i za rešavanje logičkih problema. Sve magije su podeljene na 4 elementa (voda, vazduh, ze-





Ruralni krajevi: svinje, plugovi ...



mlja i vatra) i svrstane u magijske krugove. Dobijanje samih magija nije automatsko već morate izvršiti precizan ritual uz sve potrebne elemente i magijski pentagram. Takođe, na raspolaganju vam je i alhemičarska laboratorija u kojoj možete praviti i usavršavati raznorazne napitke. Nivoi se dobijaju rešavanjem glavnih zadataka, odnosno obnavljanjem takozvanih Runa Vrlina. Pored ovih glavnih imate i gomilu pomoćnih zadataka pomoću kojih dobijate opremu ili preko potrebnu pomoć NPC-ova. Obzirom na poveliki broj ovih zadataka, važnih dijaloga i raznih ceremonija poseduje-

te i žurnal u koji se automatski zapisuju svi važni podaci. Ceo region kojim se krećete je zaista pretrpan likovima koji nezavisno od vas obavljaju svoje delatnosti. Izuzetnu atmosferu igri daju i odnosi između samih likova. Recimo, šetajući kroz šumu nailazite na usamljenu farmu i ograđeni tor sa kozama. U istom trenutku, vukovi preskaču ogradu i vrše ničim izazvanu i nepravednu agresiju na nedužne životinje. Ali, u blizini je i farmer koji kreće u pomoć svom stadu zapomažući iz sveg glasa. A vi, pa, možete pomoći nesretniku, možete pomoći i vukovima a možete i da uz prezriv pogled jednostavno prođete, ne prljajući vaš sjajni oklop. Mada pazite, u igri je predviđeno da budete dobrica pa svaki zlonameran čin može uticati na vašu karmu ili čak navući gnev bogova na vas. Srešćete gomilu već poznatih likova ali sada i na suprotnoj strani. Recimo Lolo, vaš poznanik iz prethodnih delova sada se pridružio Wyrmguardsima i tek će ga par dobrih udaraca ubediti u pogrešan izbor zanimanja. Uopšte, toliko je nezavisnih likova i dešavanja oko vas da postoji realna opasnost da propustite važan kontakt. Dok šetate šumom leptiri se motaju oko vas, ovčarski psi vas budno posmatraju, čak možete oterati ptičicu koja se brčka u fontani, iznenada ugledate seljaka kako nešto raducka po njivi. E sad, seljak ko seljak, videli ste ih mali milion ali možda je baš on taj koji ima važnu informaciju (doduše, možda je i veštac 13-tog nivoa) i eto prilike a i potrebe da malo proćaskate makar i o lošem vremenu pred setvu. Uopšte, celu igru karakteriše gotovo neverovatna nelinearnost i sloboda izbora. Sećate se drugih FRP avantura gde je u početku neizbežno boriti se sa pacovima da bi prešli na gobline a kasnije na veće i jače neprijatelje. U tom pogledu Ultima pruža potpunu slobodu - komotno možete odmah krenuti u lov na zmaja ili trola, mada je gotovo izvesno da će im vaš bodež izazvati samo blagu gorušicu dok vas budu varili. E, a vi onda pamet u glavu pa noseni pravednim gnevom pronađite par malih guštera i sprečite ih da porastu u velike. Nemojte se mnogo zaletati u okršaje jer nisu svi likovi neprijatelji i zli. Na primer, napadne vas goblin, vi ga iskasapite i krenete u nepoznatu i mračnu pećinu. Kad tamo još jedan, naravno, vi još ljuti zbog mučkog napada prvog goblina, ovome ne dajete šansu i eto još jedne recke na maču. Ali dok čeprkate po njihovim stvarima nailazite na goblinsku poruku tipa: " Gotmag otišo traži ovcu. Ja se plaši, puno veliki ljudi. On dođu i ubiju siroti, mali Smirgl". A vi ga ubili. Žalosno, jel' da? Iako je najavljivan sistem slotova za nošenje predmeta (kao u Diablu) tu su programeri postupili pomalo nelogično. Imate ranac sa dvadesetak slotova ali svaki predmet zauzima podjednako mesta što znači da možete birati između nošenja, recimo, poruke i dvoručnog čekića. Usput nailazite i na vreće koje takođe zauzimaju jedno mesto u rancu ali u njih možete staviti dodatnih devet predmeta. Ma dobro, to i nije toliko veliki nedostatak, jednostavno, možda je vaš ranac magičan i eto u njega može stati dvadeset vreća svaka sa po devet mačeva:)

Grafika je zaista odlična, svaki ekran prosto vrvi od boja i detalja. Ali sve ima svoju cenu, pa vam za lagodno igranje treba brza mašina, jaka grafička karta i puno RAM-a. Na sreću, ubačeno je zaista puno opcija za podešavanje grafike i detalja. Interesantna je i izuzetno dobro urađena optimizacija za Glide pa recimo za Voodoo2 igra mnogo brže radi u rezoluciji 800x600 sa MipMapingom i visokom detaljnošću nego u 640x480. Ipak, za pokretanje igre u rezoluciji većoj od 800x600 trebaće vam makar dve Voodoo karte. Ukoliko imate slabiji hardver osuđeni ste na jako zamorno i dugotrajno svopovanje koje uništava igrivost a zahteva i podosta prostora na hardu što sa povelikom instalacijom (tipična oko 700 Mb) zna da predstavlja problem. Ultima Ascension je zaista sjajna igra, pravi poklon za sve ljubitelje FRP-a i zbog svih tih kvaliteta a pogotovo dužine treba je ne iznajmiti, već obavezno kupiti. Na žalost, zbog kratkih rokova (čitaj: lenjost programera) multiplayer je izostavljen iz ove verzije mada bi verovatno bio jako zarazan, a nama ostaje da ga iščekujemo u jubilarnom, desetom delu ove serije.

... i bejaše vitez

THe IgroMe®

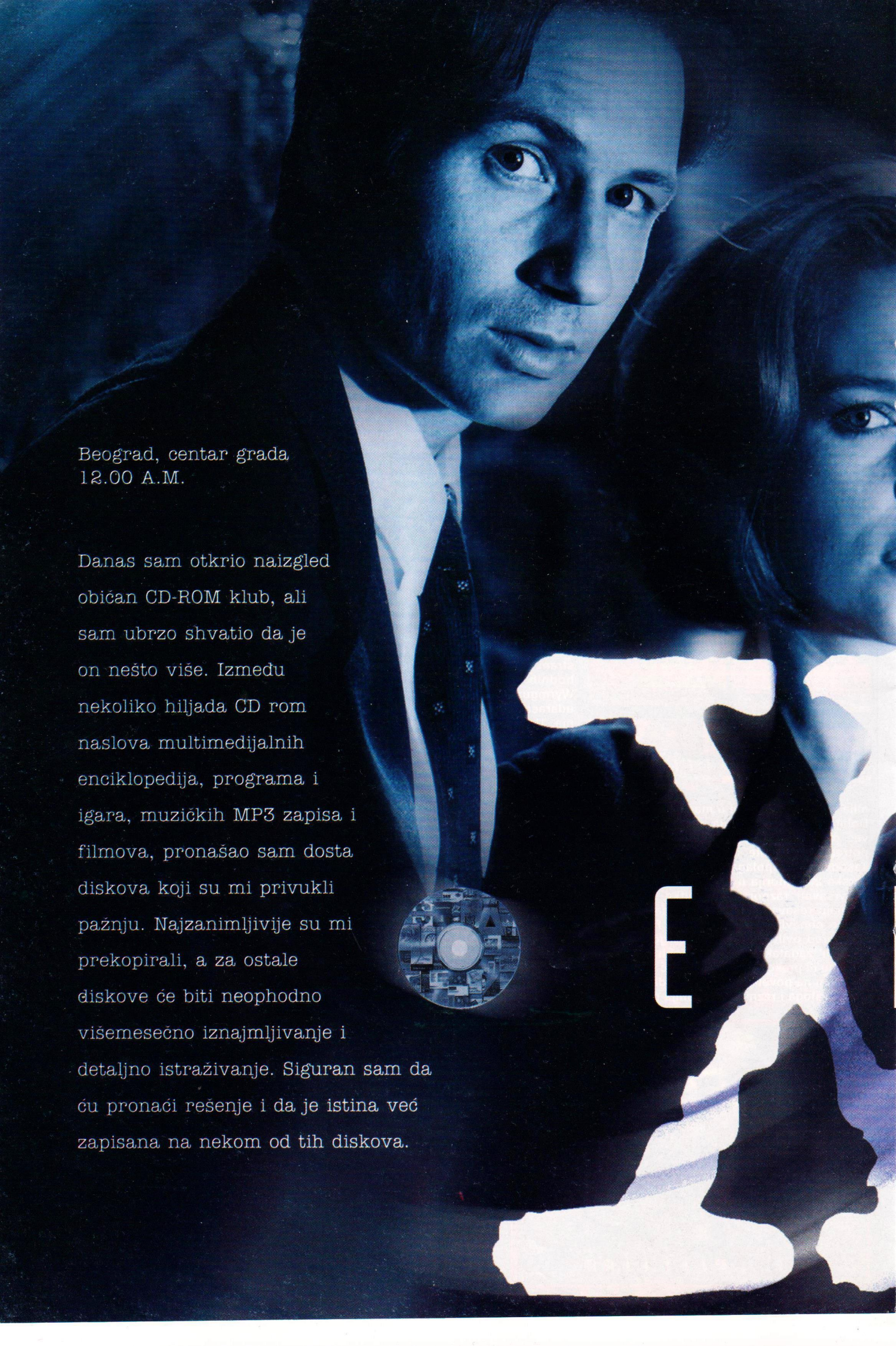
Žanr: FRP

+ Izuzetna sloboda
– Problemi pri izvođenju

Minimum: PII266MHz, 64Mb RAM, 8Mb 3D karta
Optimum: PII400MHz, 128 Mb RAM, 16 Mb Voodoo3

91%

Grafika	91%
Zvuk	88%
Muzika	90%
Igrivost	89%
Atmosfera	94%



Beograd, centar grada
12.00 A.M.

Danas sam otkrio naizgled obićan CD-ROM klub, ali sam ubrzo shvatio da je on nešto više. Između nekoliko hiljada CD rom naslova multimedijalnih enciklopedija, programa i igara, muzičkih MP3 zapisa i filmova, pronašao sam dosta diskova koji su mi privukli paźnju. Najzanimljivije su mi prekopirali, a za ostale diskove će biti neophodno višemesečno iznajmljivanje i detaljno istraživanje. Siguran sam da ću pronaći rešenje i da je istina već zapisana na nekom od tih diskova.

Iskoristite veliki novogodišnji popust !!!

Za rad na računaru bez misterija !

Dugo očekivani hitovi su stigli:
Quake Arena, Unreal Tournament, Ultima IX, Tomb Raider: The Last Revelation, Odium ...

Veliki izbor miševa, joystika, gamepadova, volana, mikrofona, zvučnika i ostale dodatne opreme.

Izaberite MP3 muziku iz naše bogate kolekcije i sastavite svoj disk ili kupite jedan od već gotovih MP3 mikseva.

007 Tomorow Never Die, Gran Turismo 2, Fighting Force 2, Mission Imposible, Tomb Raider 4 ...

Pamela i Tomy Lee Hard Core, Sptirz Parade, Virtual Sex With Jena, Hot Lips, Nightshift Nurses,Erotik Parade, Eighteen & Anal ...

Darko Wolf ® 1999

120,-

Čika Ljubina 1 (4 sprat)
11000 Beograd ✆ 011/627-827

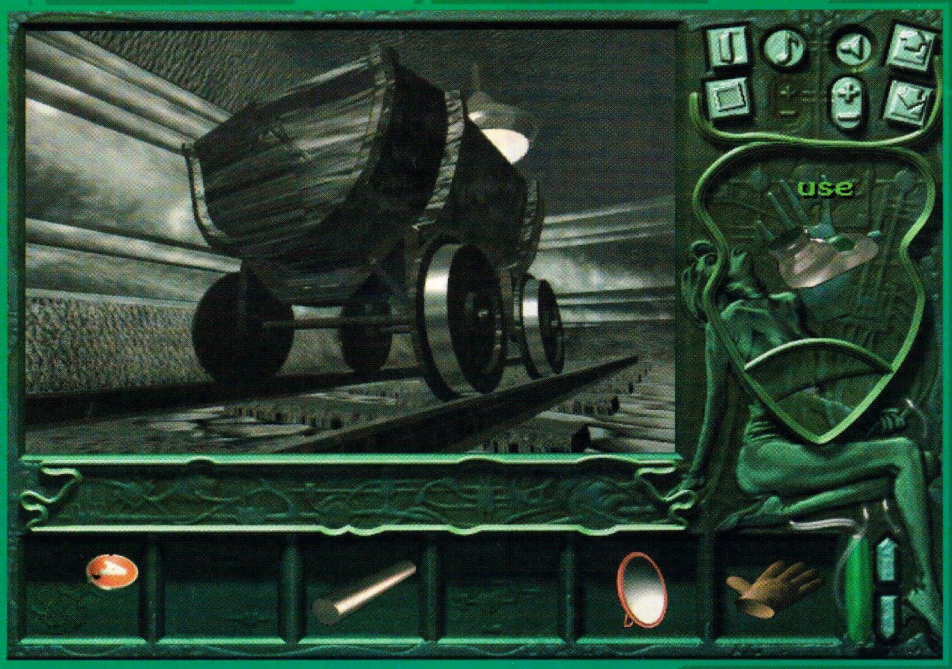
www.exitcd.co.yu • www.exitcd.com • exitcd@EUnet.yu

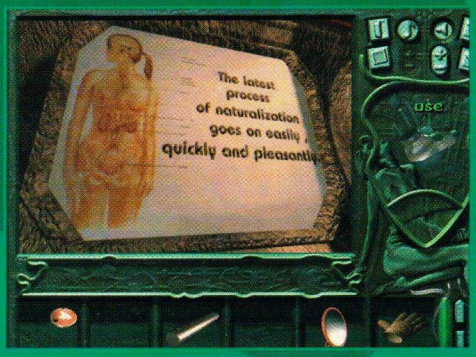
Poslovnica u RS • ulica Jevrejska 85 • Banja Luka • ✆ 051/218-880

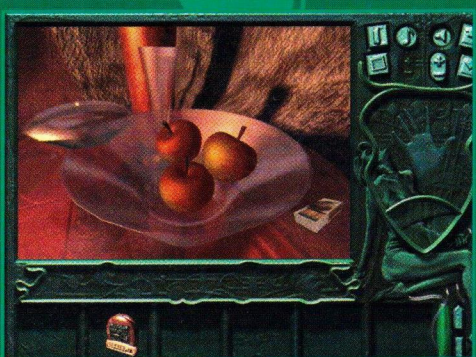
Naručite pouzećem ili preuzmite lično u centru grada. Radno vreme 12 - 20, subotom 11 - 15.

A.D. 2044

Ilir Gaši







Krajem XX veka, na Zemlji izbija rat polova. Naravno, ne rat o kome se priča u emisijama kao to je "Ljubav i moda", već onaj pravi, kataklizmični, na čijem početku neka teroristično-feministička (ili su to sinonimi?;)) organizacija krade bombu i koristi je za ucenjivanje svetske vlade, da bi na kraju neka plavuša slučajno nagazila na prekidač i izazvala katastrofu. Nekoliko decenija kasnije, na opustošenoj Zemlji se rađa nova civilizacija, civilizacija Amazonki. Upravo u takvom okruženju je zateknut bezimeni junak ove avanture, što bi, da žene nisu našle način za samooplodnju, moglo još biti i prijatno, ali ovako.. U par rečenica, ovo bi mogao biti uvod igre A.D. 2044, što ne možemo sa sigurnoću tvrditi, budući da je u celosti izgovoren najgorim australijsko-engleskim jezikom ikada upotrebljenim u promotivne svrhe. Kao to je već rečeno, ovo je avantura. Ono što nije rečeno je da pripada kategoriji ubistveno dosadnih, što ćete bez imalo sumnje i sami primetiti (za ovako dobro maskiranu sugestiju, fon Gebels bi mi sigurno dodelio koji gvozdeni krst, samo kada bi mogao da izađe ispod svog) ukoliko se odlučite na po ljudsku psihu nimalo bezopasan korak startovanja igre. Dakle, budite se u toj prostoriji, primetite sto, stolicu, ekran sa devojkom iza koje se vijori zastava (simbol novonastalog društva) i kažete "šta ja zapravo radim ovde?". Ubrzo primećujete pozamašni inventar (zauzima trećinu ekrana), i u njemu totalno neupotrebljivu stvarčicu po imenu Electronic Goaler. Tu je negde i kursor, sabirate dva i dva, i jasno vam je da je ovo avantura (treći put). Pa, da počnemo - na prvi pogled, u prostoriji možete uraditi samo par stvari: pogledati TV skrin i pročitati po koju zanimljivu dogmu u Orvelovom stilu, konstatovati da se na stolu nalazi alkoholna mešavina koja NIJE pivo (na čemu glavni junak insistira sve vreme) i, ukoliko ste baš vični ovakvoj vrsti igara (tu se misli na avanture), možda vam i pođe za rukom da provalite da je od 3 veštačke jabuke u zdelici jedna šuplja, te da se u njoj može naći ultra-super vitaminska tableta, koja takođe nije od preteranog značaja za celu priču. To je bilo na prvi pogled. Na drugi, isto. Na treći, ako mu uopšte pružite šansu, možda pronađete i kutiju cigareta, koja se nalazi na potpuno neverovatnom mestu (iza jastuka na hibernacionom krevetu) i šibice, do kojih, opet, dolazite tako to slučajno primetite da se sto može pogledati iz još jednog ugla. Eto, izgovorio sam: ugao. Evo još jednom, samo glasnije: UGAO.

Najveći problem ove igre je u njenom izvođenju; svaka prostorija je "snimljena" iz nekoliko UGLOVA, koji se menjaju kroz neku sortu kvazikretanja. Tačnije, gledate statičan prizor, kliknete mišem levo, desno, gore ili dole (ali nikako bilo gde, već samo na one strane koje su programeri pokrili skrinom), slika se kao malo zamuti i skroluje na tu stranu, do sledećeg prizora. Nešto slično je viđeno u igri **Shiver** (istina, bez skrolovanja), koja je stara dobrih četiri godine i, ako se to onda moglo opravdati tehničkim specifikacijama tadašnjeg hardvera, danas bi stvarno trebalo sesti i razmisliti šta je taj neko, u stvari, želeo da nam poruči ovom igrom. By the way, taj neko je poljski programerski tim pod imenom *LK Avalon*, momci čak imaju i Web adresu na kojoj se može skinuti kompletno uputstvo za prelazak cele igre, doduše, na poljskom jeziku, ali, Bože moj, ako znate srpski, samo malo umekšajte da bi ste dobili ruski, a to je već blizu..

Da se mi vratimo na problematiku UGLOVA: zahvaljujući ovako genijalnom sistemu izvedbe, većina predmeta u igri je gotovo potpuno nedostupna, a do onog do čega se može doći, dolazi se uglavnom tako što se saplete o njega. Same zagonetke nisu ni previše lake, ni previše teške; za dobar procenat bi se čak moglo reći i da su logične (eto jednog plusa - dobro ga zapamtite, jer može biti poslednji). Ipak, da bi se zagonetka rešila, potrebno je i ono pomoću čega bi se rešila, što nas vraća na početak pasusa. Jednom rečju - užasno. Savet za kraj: isključite muziku. Gora je od izvedbe.

The IgroMe® **35%**

Žanr: Avantura

o1

+ Jeste li zapamtili?
– Sve ostalo...

Minimum: P166MHz, 16Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: P266MHz, 32 Mb RAM

Grafika	60%
Zvuk	52%
Muzika	15%
Igrivost	20%
Atmosfera	31%

Test Drive 6

Miloš Stamenković

Nekada davno firma *Accolade* je sa svojim simulacija bila vodeća na tom polju, a njihov Test Drive **serijal je bio vladar arkadnih simulacija vožnje sve do pojave** Need For Speeda**. Posle gubitka trona, *Accolade* je stalno pokušavao da svoj** Test Drive **vrati na stare pozicije, ali im to nikako nije uspevalo. I tako ljudi stigoše da šestog nastavka koji je izašao pod pokroviteljstvom softverske kuće *Infogrames*, u saradnji sa programerima iz *Pitbull Syndicatea*.**

Posle startovanja igre, dočekaće vas lepo montiran intro sa prikladnom muzikom poznate grupe "Fear Factory". Taman vas intro malo zagreje, a onda se startuje igra. **Test Drive 6** jednostavno ne zadovoljava današnje kriterijume koje su postavile igre **NFS4** i **Break Neck**. Grafika je pristojna, ali je daleko od nivoa koji se zahteva od igre koja pretenduje na tron arkadnih simulacija vožnje. Okolni objekti su mogli biti znatno bolje urađeni, a staze su mogle imati malo više detalja. Sve kamere se nalaze veoma blizu vašeg automobila, tako da je preglednost staze jako smanjena. Sva sreća, postoji kamera sa branika i ona je jedina koja pruža kakvu-takvu igrivost. Fizika u engineu nije baš najsrećnije rešena. Vaš auto će se veoma često zanositi i proklizavati što malo otežava kontrolu, pa je potrebno malo navikavanje na fiziku (pri. ur.: a na gramatiku?) (prim.kor: a na navikavanje?), ali u igri ne postoje oštećenja vozila tako da se možete lupati do mile volje bez ikakvih posledica po vašeg ljubimca. Pri gledanju reprize trke, možete primetiti kako automobili malo lebde u vazduhu, ali to postoji i u **NFS**-u tako da je ne treba uzeti za zlo. Svetlija tačka igre je muzika. Tu su se ljudi malo više potrudili i obezbedili podršku benda "Fear Factory", a u samoj igri se nalazi opcija za gledanje video spota dotične grupe. Pored "Fear Factory", muziku su jos radili bendovi: "Cirrus", "Empirion", "Eve 6", "Gearwhore", "KM Kings", "Lunatic Calm" i "Qburns".

Meniji u igri nisu baš lepi, ali su funkcionalni, a opcije koje se nude su već standardne za ovaj žanr. Imate izbor voženja treninga ili započinjanje karijere. Za trening su vam ponuđene staze: Rim, London, Pelton raceway, Irska, Engleska, Cape Hateras i Egipat u normalnom ili suprotnom pravcu. Interesantno je da su se autori potrudili da prenesu stvarni raspored ulica iz centra Rima, ili Londona, što je za pohvalu. Staza ukupno ima 11, a pristup svima dobićete samo u carrier modu. Staze su raznovrsne i neke stvarno mogu malo podići atmosferu kao, na primer,. staza u Rimu gde se jurca uskim uličicama. Neke staze poseduju poprečne ulice u koje ne možete skrenuti (udarite u nevidljivi zid), ali zato iz tih ulica komotno nadolaze drugi automobili koje možete udariti, što stvarno izgleda smešno. Na početku vaše karijere imate na raspolaganju 40.000 dolara koje treba investirati u neki besan auto.Na raspolaganju ima dosta automobila koju su solidno izmodelirani (mada sve to može dosta bolje) i oni su podeljeni u četiri klase. Tu su razni modeli Dodgea, Forda, Jaguara, Aston Martina, TVRa, Nissana, Lotusa, Subarua i Toyote. Nažalost sa 40.000$ možete kupiti samo neki od modela iz klase 4, a za ostale morate sakupiti sredstva klađenjem i pobeđivanjem u trkama. Vašeg ljubimca možete unapređivati u garaži i tako povećavati sebi šanse u trci. Naravno, tu je i policija koja će se maksimalno truditi da vam zagorča život i na sve načine vas spreči da pobedite. U igri ne postoji podrška za igranje u mreži ili preko Interneta što je nezamislivo za današnje vreme. Ograničeni ste na kompjuterske oponente koji su solidni i treba malo vežbe da bi ste prvi prošli kroz cilj.

Ljudi iz *Accoladea* opet nisu uspeli u svojoj nameri. **Test Drive 6** jednostavno nije ispunio očekivanja. Nije se čak ni primakao postojećim standardima. Ako vam je jako dosadno, igrom se možete zabaviti na jedno popodne, ali to je sve. Ako ste baš željni neke dobre vožnje za novogodišnje praznike, vratite se proverenim vrednostima u igrama NFS, ili **Break Neck**.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

THe IgroMe® **60%**

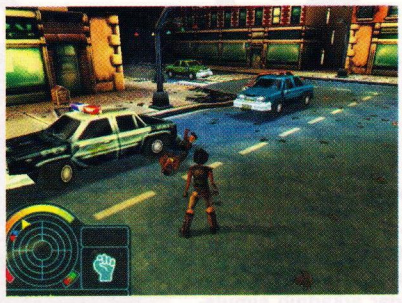
Žanr: Simulacija vožnje

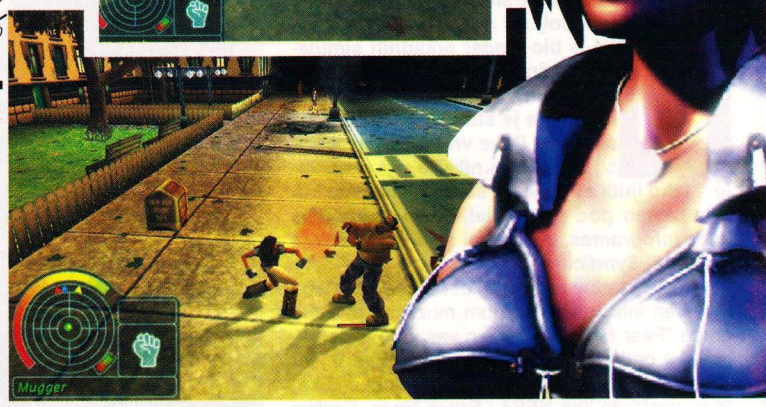
+ Veliki izbor kola
− Sve ostalo

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, 4MB 3D kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 16MB 3D kartica

Grafika	69%
Zvuk	65%
Muzika	88%
Igrivost	62%
Atmosfera	40%

Urban Chaos





Dušan Zlatković

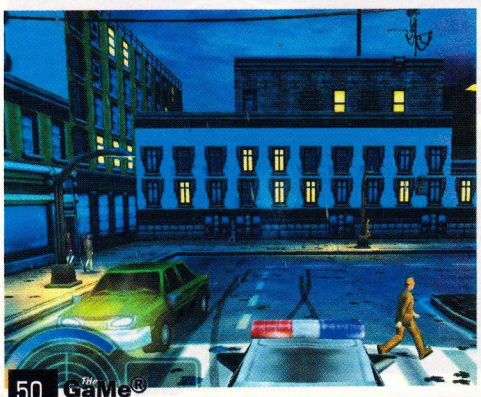
Uđosmo mi i u tu famoznu 2000. godinu, u kojoj svi očekujemo puno zdravlja, sreće kao i mnogo novih radnih pobeda. Na planu kompjuterskih igara stvari slično stoje. Sve pristigle igre moraju pokazati da svojim kvalitetima idu u korak sa vremenom u kome se nalazimo. Jednostavno, za loše, neinovativne, odnosno nezanimljive igre više nema mesta.

Jedna od prvih pristiglih igara nakon novogodišnjih praznika je i *Eidosovo* delo pod nazivom **Urban Chaos**. Mora se priznati da *Eidos* u zadnje vreme ne zna za promašaj. To se u pravom smislu značenja može reći i ovoga puta. Jednostavno, **Urban Chaos** sadrži sve osobine jedne dobre igre za zabavu na duže vreme. Interesantno je što se i sama uvodna animacija odigrava upravo 31. decembra 1999. godine. Uz to, ona je izuzetnih kvaliteta, a iz nje se saznaje šta se to u stvari zbivalo famozne noći dok smo svi mi boravili u našim (ili tuđim) toplim domovima prelistavajući jelovnike i konzumirajući širok spektar prijatnih napitaka.

Na početku same igre postoji nekoliko trening misija i ubrzo se saznaje da se nalazite u ulozi crnkinje Darci, početnika u lokalnoj policijskoj stanici. Uspešna poslovna žena, tj. vi, odlučujete da krenete stopama čuvara zakona nakon smrti sopstvenog oca i brata, inače takođe policajaca i to veoma poštovanih i uspešnih. Međutim, šef policije ne pokazuje nikakvo sažaljenje, tako da ćete ubrzo rešavati najkomplikovanije i nadasve izuzetno opasne zadatke. Trening obuka se sastoji od tri neophodne veštine koje morate usavršiti i koje će vam u daljem toku biti neophodne. To su: trening fizičkih sposobnosti (pre svega trčanje i skakanje), vožnje automobila, i najzad borilačkih veština, odnosno upotrebe oružja.

Upravo tri navedena elementa čine srž ove izuzetne igre. Dakle, kretanje je iz trećeg lica (kao u **Tomb Raideru**), vožnja najviše podseća na **Drivera**, dok borba sa najrazličitijim rušiocima javnog reda i mira predstavlja jednostavno, ali veoma zanimljivo rešenje. Naime, ne očekujte borbu u **Mortal Kombat** stilu. Postoji svega nekoliko tipova udaraca, kao i nekoliko zahvata, mada je i to sasvim dovoljno. Kasnije ćete dobijati oružja, naravno, svako sa specifičnim načinom korišćenja. Zanimljivo je istaći veoma verodostojno odrađen način prikradanja, kao i mogućnost sakupljanja predmeta iz okoline (konzerve, kutije...) i njihovog korišćenja za onesposobljavanje neprijatelja, ili za pročišćavanje životne sredine u cilju opšteg dobra.

Ono što oduševljava je prisutni mali virtualni svet koga karakteriše velika sloboda kretanja, različit prilaz problemima, kao i skoro potpuna nelinearnost. Ulicama gradova u kojima se odvija celokupna radnja kreće se veliki broj naizgled običnih, nevinih pešaka i vozila, ali budite sigurni da će većina njih biti od suštinskog značaja za dalji nastavak igre. Sa svima njima se možete obračunati u bilo kom trenutku, neki će pokušati da pobegnu, dok će drugi uzvratiti silom. Ako tako ponekog od njih mlatite, mlatite i mlatite očekivana posledica je smrt tog pojedinca. Ako kojim slučajem tom prilikom nakon pretresa pronađete oružje, to je najbolji znak da ste učinili dobro delo. Naime, upravo taj pojedinac bi u kasnijim misijama pravio nerede, i vi bi naravno morali da izlazite iz vaše tople kancelarije na hladne (pošto uglavnom dominira kišno, jesenje vreme) i opasne ulice. Dakle, što možeš danas, ne ostavljaj za sutra. Značajnu prekretnicu za vas predstavljaće trenutak kada dobijete sopstveni auto, upalite rotaciona svetla i krenete u poteru za zločincima. Kada vas ugledaju, naravno, počeće da bežе. Tada kreće trka po neretko veoma velikim saobraćajnim gužvama. Kada više ne budete u mogućnosti da zlikovce pratite kolima, vi izlazite iz auta nakon čega započinje trka po lokalnim parkovima, jezivim uskim prolazima za nezaobilaznim visokim žičanim ogradama i slično. I baš onda kada pomisle da su vam pobegli, vi iskorišćavate mogućnost prikradanja, iznenada stupate na scenu, bacate se na kriminalca, uzimate lisice i očitavate mu prava (znate već: uhapšeni ste, imate prava da ćutite, sve što kažete...). Na taj način ova igra poseduje više nego kvalitetnu atmosferu, koje se od početka nameće kao glavni adut i govori u prilog činjenici da prosečne tehničke karakteristike i sjajna atmosfera, ideja i izvođenje mogu predstavljati dobitnu kombinaciju.



Međutim i grafičko-muzičke karakteristike nikako nisu za zanemarenje. Grafika je šarenolika, likovi su urađeni od solidnog broja poligona, raznovrsnost zanimljivih lokacija takođe je prisutna. Sve u svemu ništa spektakularno, ali svakako daleko od siromašnosti i neprikazanih interesantnih efekata (prevashodno svetlosnih). Uz to, sve lepo teče i na prosečnim mašinama, odnosno jačim Pentiumima 1. Muzika i zvuk prelaze granice prosečnosti, glasovi brojnih karaktera sa kojima možete voditi konverzaciju verno je prenešen, zvučni efekti su dobrog kvaliteta, a takođe su i više nego brojni (na šta uglavnom utiče multižanrovski karakter igre -- avantura, vožnja i tabačina). Upravljanje se vrši prilično jednostavno. Već je pomenuto svega dva tastera sa udarce koji se vrše u kombinaciji sa Action tasterom, koji inače ima višestruku funkciju (pritiskanje, razgovor, uzimanje predmeta, brzo trčanje, puženje i prikradanje). Najveća mana može se uputiti mapi koja olakšava (ili otežava) kretanje. Ona predstavlja svojevrstan radar sa raznobojnim tačkama koje se kreću... U stvari, vrlo je teško objasniti šta ona zapravo jeste i kako se koristi. Drugi pravi nedostatak je loš osećaj prilikom vožnje (vozila su kruta, ne postoje oštećenja i sl.). Istina je da srž igre ni u kom slučaju nije bazirana na simulaciji vožnje, ali je bilo neophodno uložiti mnogo više truda u ovaj segment igranja.

Mnogi će u **Urban Chaosu** videti verziju uprošćenog **Omicrona**, jer on to zapravo i jeste. Kada bi vršili poređenje između ove dve igre, tehničke karakteristike su svakako na strani **Omicrona**, mada je za celokupno izvođenje i zanimljivost teško reći gde je prisutno u boljoj formi. **Urban Chaos** poseduje i niz avanturističkih karakteristika, prevashodno kod kasnijih misija, kada je neophodno razotkriti zahuhtalog serijskog ubicu. Uopšte, raznovrsnost misija je na visokom nivou. Susretaćete se sa pijanim vozačima, pankerskim bandama, devojkama sumljivog morala, samoubicama itd. Može se reći da ćete kada završite igru imati ogromno policijsko iskustvo iza sebe.

Sve u svemu, odlična igra. Odaje se utisak da su programeri znali šta rade i šta hoće, pravilno odmerili težinu i učinili da njihova igra bude zanimljiva u celini -- od početnog zapleta do srećnog kraja. Stoga se na kraju bez imalo preterivanja **Urban Chaos** može okarakterisati kao pravo malo remek delo. A remek dela se ne propuštaju, zar ne?

CD smo dobili ljubaznošću SUPERSHOP-a 011/334-38-19

The IgroMe® **82%**

Žanr: Arkadna igra

+ Izuzetna atmosfera
− Loš osećaj tokom vožnje

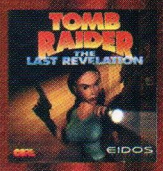
Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

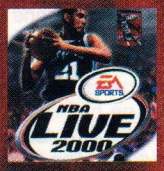
Grafika	73%
Zvuk	78%
Muzika	75%
Igrivost	85%
Atmosfera	91%

MASTER CD

k l u b

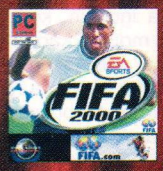
-SonyPlaystation-PC-AMIGA-MP3-





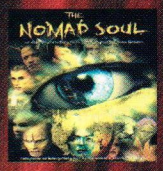
OGROMAN IZBOR I UVEK SVEŽI NASLOVI

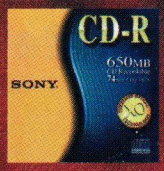
KATALOG PREUZMITE NA ADRESI: http://mastercdklub.tripod.com



CD naslovi
Igre
Uslužni
Enciklopedije
Medicina
Mixevi
MP3 muzika

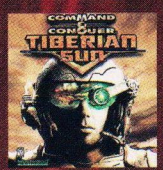
PlayStation
Igre
Konzole
Memo karte
DualShock
N-Pal konvertori
i ostala oprema





ŠALJEMO POŠTOM!

POSEBNA PONUDA:
Program za CD klubove za pravljenje CD-kompilacija po izboru, i ostale pogodnosti za CD klubove i igraonice.



Stevice Jovanovića 18
ZRENJANIN
(023) 38-715
ili (023) 538-715

E-mail: mastercd@mgnet.co.yu

PC CD ROM

PlayStation

Spirit of Speed 1937.

Ognjen Popović

Odmah trk po CD, jer u slučaju da se zamerite momcima iz *Broadsword Interactivea* za tren oka ostajete bez glave, sudeći barem po nazivu kompanije. Kada se još ubroje zverke poput *Hasbroa* ili *Microprosea*, shvatate da tu nema šale. Tako dobijamo još jednu simulaciju vožnje produhovljenog naziva Spirit of Speed 1937. Odmah na početku igre, videvši grafiku, uspeli smo da se prisetimo 1997...-zviz-, ode glava...

S obzirom na **NFS**, **Driver** i **Rollcage**, jedini period u kome postoji šansa za nastanak još jednog hita u okviru bilo arkadne bilo simulacione vrste vožnje, je upravo onaj koji obrađuje ova igra. Mudar potez, koji joj ipak ne garantuje naročitu popularnost. Prvi utisak o **SOS** stiče se kroz braon-belu animaciju sa demonstracijom trke iz perioda koji ona obrađuje. Ovim ostvarenjem i mi dobijamo mogućnost da se stavimo u jednu od tadašnjih zverki, i osetimo draž takmičenja koje je preteča današnjeg "najbržeg cirkusa na svetu" - Formule 1 , ali ovoga puta u punom koloru. Meniji su za razliku od drugih igara prilično jednostavni, bez nekih atraktivnih audio-video efekata. U njima se mogu pronaći već ustaljene opcije poput nove sezone ili pojedinačne trke, biranja staze, biranja formule, i kao izuzetak, biranje scenarija. Scenariji ili obrađuju poznate trke ili vas postavljaju u neki položaj u šampionatu, a na vama ostaje da se iščupate iz lošeg društva. Od ponuđenih bolida prisutni su Mercedes Benz, Alpha Romeo, Auto Union (današnji Audi), Bugatti, Miller i drugi vodeći proizvođači, a prisutne su i staze Monza, Montana, Tripoli, Avus... nažalost, nema trke oko Kalemegdana u Beogradu koja se održala 3. septembra 1939, u kojoj su učestvovali vozači poput Tacio Nuvolarija, Manfreda fon Brauhiča i Hermana Milera (koji su redom zauzeli prva tri mesta).

Tehničke karakteristike su ispod proseka, što ne znači da su (mnogo) loše. Jednostavno, nekoliko pomenutih igara je napravilo veliki skok i svako slabije ostvarenje izgleda poput beta verzije nekog demoa. Ali ako ništa drugo, osećaj vožnje je prilično dobar (iako ne možemo reći da li je i realan, uprkos tome što se autori time hvale u txt fajlu), i na stazama će biti dugih ravnih deonica na kojima je moguće postići neostvarenu želju iz **Need For Speeda**, tj. maksimalno ubrzanje izabranog vozila (ma koliko brzo ono bilo). Bolidi su dosta solidno urađeni sa sve vozačem u njima, koji će se čak iskriviti pri skretanjima i velikim brzinama. Moguće je promeniti položaj kamere, međutim u samo nekoliko različitih položaja, gde je posebno zanimljivo osvrtanje iza leđa radi bolje procene o rastojanju protivnika. Nešto bolja situacija je prilikom ponovljenog snimka trke, gde kamera zauzima nove uglove i automatski menja položaje ne bi li nekako ubacila i izvesnu dozu atmosfere u igru. O stazama i bolidima postoje prilično siromašne informacije, tako da eventualni zaljubljenik u stara vozila verovatno neće pronaši ništa novo, što je u današnje vreme ipak ozbiljna mana (ne toliko sa igračke, koliko sa profesionalne strane). Zvuci motora, kao i škripa guma, udarci bolida itd., su prilično prosečno odrađeni, dok je muzika u duhu vremena i javlja se na pojedinim mestima. Naravno, prisutan je i automatski menjač, ali kada se malo uvežbate pređite na ručno menjanje brzina, radi povećanja realističnosti simulacije.

Spirit of Speed 1937 je igra koja nema većeg izgleda da se izbori sa današnjim konkurentima jer, iako eksploatiše u kompjuterskim ostvarenjima dosad malo razrađivani period automobilske istorije, ona svojom atraktivnošću, monotonošću u toku vožnje i atmosferom spada u lošije, i teško da će se naći osobe koje će uopšte odlučiti da se prošetaju do CD-kluba radi nje. Ona može da obraduje i zaintrigira zaljubljenike u stare dobre oldtajmere, ali jedva da će učiniti nešto više od toga.

THE IgroMe®

67%

Žanr: Simulacija vožnje

+ OldTimer-i
− Monotonost trka

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	69%
Zvuk	70%
Muzika	70%
Igrivost	75%
Atmosfera	62%

SOFTWARE
Igre, Programi, Enciklopedije, Muzika

HARDWARE
Procesori, Memorije, Karte, Modemi, itd.
NOVO - POLOVNO

INTERNET
Vreme, Izrada prezentacija, Web hosting

Bruka koliko je jeftino

Tel: 36 72 685

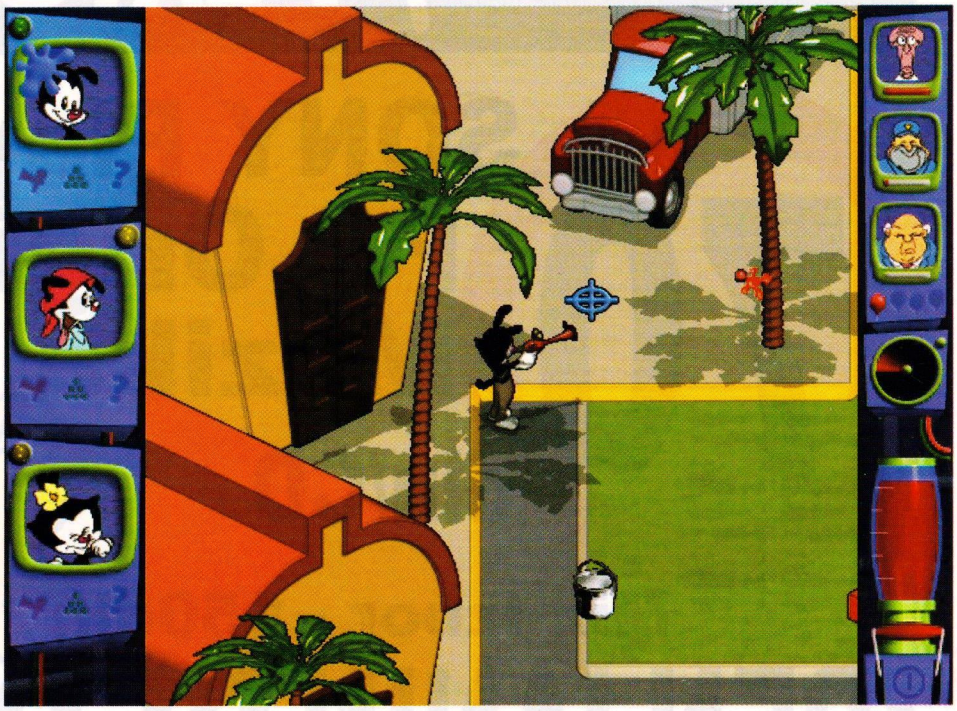
CD klub CyberSoft

T.C. Banjica

Animaniacs Splat Ball

Marko Šubarić

Ok, shvatam i sam da ovo nije Quake 3, ali Animaniacs Splat Ball definitivno nudi kvalitetnu zabavu, pogotovu za mlađu publiku. Animaniacs je kao prvo i prvo, poseban. Ne, ne zato što je to igra iz firme *South Peak* bazirana na TV emisiji, čak ni zato što je to Animaniacs igra iz firme *South* ..., već iz sasvim drugog razloga. Iako se cela igračka industrija frlja sa datumima izlazaka svojih igara, sa momcima iz *South Peaka* to nije čest slučaj. Obično završe igru dosta pre vremena. Medjutim, šta se sad dešava: iako je Splat Ball bio najavljen za kraj juna, izlazi u trećoj nedelji oktobra!? Šta je sad? Uzimajući u obzir ovo ekstra vreme, možemo zaključiti dve stvari. Programeri su se ulenjili, ili je igra zaista solidno urađena i otklonjeni su svi bagovi. Posle nekog vremena provedenog sa ovom igricom, zaključio sam ovo drugo.



Dok odsustvo bagova čini da igra teče glatko i bude zaista opuštajuća, sam način igre i njen izgled ipak odlučuju da li će vam se svideti ili ne. **Splat Ball** je mešavina CTF-a (Capture the Flag) i strategije, i da se razumemo, prvenstveno je namenjena deci. Glavni programer međutim tvrdi da bi igra trebalo da zabavi i ozbiljnije igrače, međutim, ja mislim da će sadržaj igre i njen izgled jednostavno dovesti do toga da igra ostane u rukama mlađih igrača. Samo jednu stvar da razjasnimo ovde... Imao sam prilike da vidim šou, i svideo mi se, zaista. Predstavlja izvor specifičnog humora koji već godinama "fura" *Looney Toons*. Igra je takođe ozbiljno urađena, na pravi način nam dočarava svet crtaća i obiluje humorom. Kompletan posao oko glasova u igri odradili su glumci iz TV emisije. Tu je i većina likova, a svakako tu se nalazi i živahna Nurse. Kada ste prekriveni bojom desiće vam se da vas ona istušira... Pa šta mi je onda podstrek da ne izgubim? Hellooooooo Nurse!

Postoje dva tima, jedan se satoji iz Animaniacsa Yakkoa, Wakkoa i Dot; drugi tim čine: Thaddeus J. Plotz, Dr. Scratchansniff, Ralph the Guard i The Director koji u All-Star ligi menja Thaddeusa. Znači, u suštini tri na tri. Kada igrate Singl Player kontrolišete Animaniacse. Svi likovi su jednaki u performansama tako da i nije bitno s kim trenutno igrate. Što se personalnosti tiče, tu su razlike evidentne. Ako vam kojim slučajem bude dosadno, Yakko je taj koji će vas razveseliti a obožavaćete da gledate Dot dok izvodi svoje nestašluke. Wakko je, kao i uvek, histerično utučen... Još uvek se smejem kad god se setim tog lika... Pošto sam očito smetnuo sa uma da nisu svi gledali TV šou (u stvari, verovatno većina), da napomenem da su Wakko, Yakko i Dot simpatične mačke. Tačnije dva mačora i mačka.

Direktno kontrolišete jednog lika, dok se svakog trenutka možete se prebaciti na druga dva. Svaki nivo je podeljen na više zona. Komande su izuzetno lake za savladavanje i izuzetno su pregledne. U svakom trenutku ćete lako odrediti gde vam se nalazi koji igrač. Kada jednog igrača pošaljete u određeni sektor on tamo ide sam i automatski izbegava neprijatelja ili se bori sa njim dok se probije (ako se probije) do zadate mu lokacije. Dok kontrolišete jednog igrača, druga dva, kompjuterski vođena u tom trenutku, vam pružaju solidnu podršku.

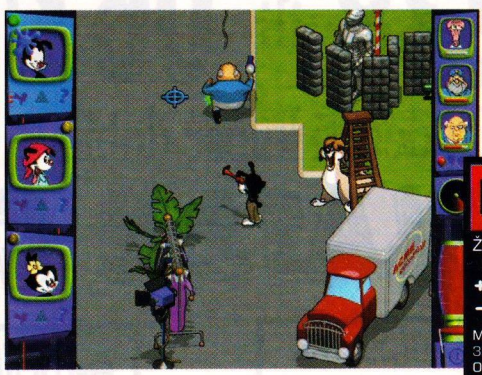
Kontrole su standardne. Pomerate se na tastaturi a miš vam služi da se okrenete licem protivniku i da pucate. Iako se nišani mišem, možete nišaniti u samo 8 pravaca (napred, nazad....). To mi deluje pomalo razočaravajuće. Kada zatrpate protivničkog igrača bojom, on mora da se vrati u bazu da bi se oprao. Posle toga može da se priključi timu, što važi i za vas. Pucanje u zle momke je zabavno, ali tako nećete pobediti. Cilj je da balon iz protivničke baze donesete u svoju, ali vaš balon mora biti u bazi inače ništa od toga. Klasičan CTF, kazem vam (ili je u ovom slučaju CTB?).

Postoje tri vrste mapa. Prve su u fazonu Divljeg zapada, druge su futurističke, a treće su u fazonu crtaća. U svakom delu po 24 mape...to je...da vidim... 72 mape! Bogami, lepo. Svaka mapa je na svoj način specifična, puna raznih objekata i sitnica, od kojih 60-70% reaguju na vaše akcije. Svaka mapa sadrži veliki broj "power-upova" Neki će vas ubrzati, od nekih ćete biti nevidljivi, znate kako već idei sa tim stvarima... Na mapi ćete naići na sapune, oni vam služe kao neka vrsta dopune zdravlja. Postoje tri nivoa težine - amaterski, profesionalni i all star liga. Krajnji cilj je da postanete "Sultan of Splat Ball". Kada to postignete moći ćete da igrate i sa likovima iz suparničkog tima.

Zvukovi i muzika su urađeni solidno i ima ih u izobilju. Imajte na umu da je sve ovo na temu crtaća pa takvu muziku i očekujte. Za grafiku i nemate neka naročita podešavanja, ali ono što mi je kompjuter podesio izgledalo je savim OK.

Cela igra mi deluje pomalo previše jednostavno, ali će vas u svakom slučaju fino nasmejati i zabaviti. Ako imate vremena, zašto da ne probate?

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700



The IgroMe® **73%**

Žanr: Simulacija vožnje

o1

+ Veliki broj nivoa, humor
− Pretežno za mlađu publiku

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	75%
Zvuk	70%
Muzika	67%
Igrivost	73%
Atmosfera	78%

PC/SONY PLAYSTATION

70

SONY Playstation
PC Originali
Muzika

din/CD

NOVO PRODAJNO MESTO

Mix-Izbor - 150din

ZRENJANIN BEOGRAD

7.Jula 18

Milentija Popovića 32

Isporuka poštom, pouzećem

PREKO PUTA SAVA CENTRA

cedeteka MK

radimo svakog dana (i subotom i nedeljom) 11 - 19h

Veliki izbor MP3 muzičkih CD-a
150-200 Pesama na CD-u!!!

023/34-238 ili 063/539-380

Svaki deseti kupac dobija

BESPLATAN CD

Katalog: members.xoom.com/pilemk
pilemk.8m.com

e-mail: pilemk@eunet.yu

Slave Zero

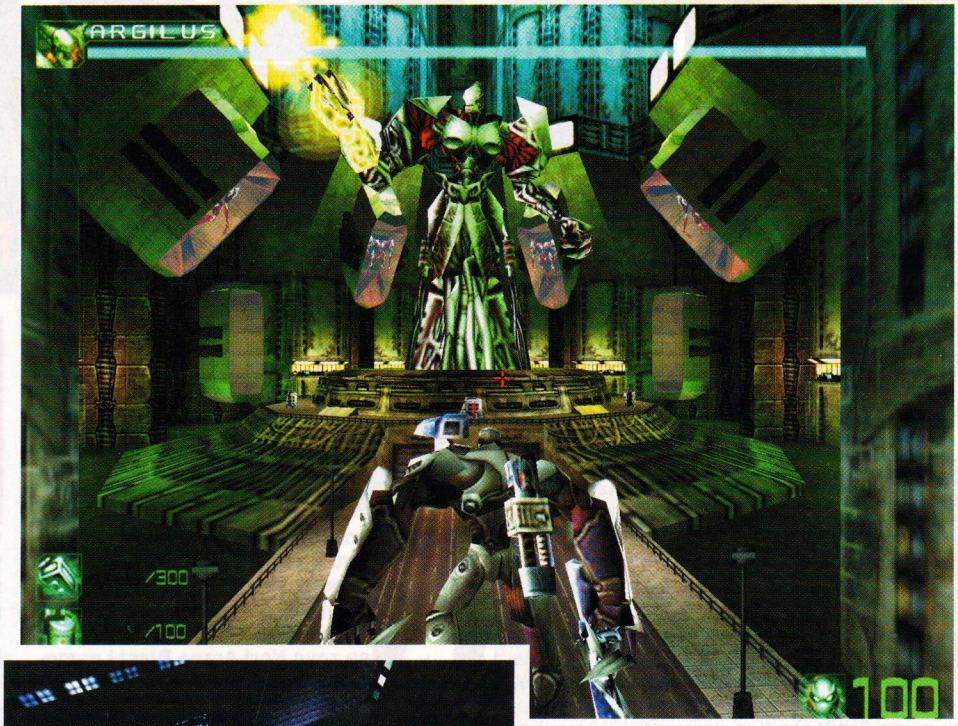
Željko Đurić

Posle dužeg iščekivanja šaka nam je dopao Slave Zero, jedna od igara čiji nam je demo pre izvesnog vremena zagolicao znatiželju i ostavio dosta povoljne utiske. Igra je pucačina iz prvog/trećeg lica, koja donosi izvesnu svežinu po pitanju radnje.

Kao pripadnik Pokreta otpora vi upravljate ogromnim (aproksimativno 60 m visokim) robotom. To je inače jedini robot te vrste u rukama Pokreta otpora, i na vama je da ga iskoristite na najbolji mogući način u borbi protiv zlog Kana, koji uz pomoć armije takvih robota želi da pokori svet. Kao prepreka jednom tako produhovljenom i uzvišenom cilju naći će se gomila tenkova, policajaca, manjih robota kao i Slave-jedinica.

Od naoružanja na raspolaganju imate rameni raketni lanser, koji se aktivira pritiskom na desni taster miša, kao i dve primarne vrste naoružanja - jedno energetsko i jedno balističko - koja se ne mogu upotrebljavati istovremeno. Sve vrste oružja se mogu i moraju unapređivati u skladu sa nadolazećom neprijateljski nastrojenom hordom. U svetoj borbi ćete koristiti razne vrste navođenih i nenavođenih raketa, topova, mitraljeza, laserskih kugli itd. Municije (kao i energije) ima savim dovoljno, tako da možete da se raspucate do mile volje. Ako želite da se zabavite bez municije, možete dohvatiti prvi predmet tipa automobila, šipke koja je tu zaostala od uništene zgrade ili, u krajnjem slučaju, pešaka i zafrljačiti na mrskog okupatora. Uh, malo sam se zaneo, iz jednostavnog razloga što je to prvih par puta zanimljivo, ali ubrzo ćete shvatiti i da je u potpunosti nekorisno, baš zbog obilja municije. Kad smo već kod municije, ostaje kranje nejasan razlog zbog koga su je programeri na poslednjem nivou ostavili tako malo, da Kana jednostavno nećete moći da ubijete sem ako igrate na najlakšem nivou težine.

Sve vaše akcije kao što su pucanje, udaranje nogom u tle, urlanje i slično ostavljaju posledice na okolinu, koje na žalost nisu trajne prirode. Brojni neprijatelji sa kojima se susrećete nisu baš raznovrsni i pravo osveženje predstavljaju susreti sa protivničkim Slaveovima čije uništavanje najčešće i nije neki problem, sem što dugo traje. Neprijateljske jedinice su urađene sa dosta detalja, ali nailaze u tako velikom broju da ubrzo postaju dosadne. Grafika ima svoje svetlije trenutke - kada pogledate svog robota iz blizine videćete na njemu reljef od ogrebotina i šara. Voda izgleda više nego dobro, a svakako treba pohvaliti i realne izvore svetlosti (recimo, farovi i reflektori), koji mogu biti upucani i pri tome, naravno, prestaju da emituju svetlost. Iz ovih primera se jasno vidi da je grafički engine kojim je igra rađena ima velike sposobnosti koje ovde nisu iskorišćene.



Naime, dizajnerski tim je jedan od velikih krivaca za loš utisak koji je **Zero** ostavio na mene.

OK, momci su hteli da naprave ovu pucačinu izuzetnim doživljajem tako što će stvoriti uverljiv utisak o džinovskom robotu veličine 20-o spratnice, koga šetate kroz grad i gazite okolinu. Dok je iluzija dosta uspela ako posmatrate odnos veličina automobila i vašeg vozila, dotle je dovoljno samo da se osvrnete oko sebe da biste videli zgradurine koje su toliko velike da vas odmah vraćaju na veličinu najmanjeg crva koga možete zamisliti. Šta tek reći za samog Kana na poslednjem nivou, kod koga su visina gornjeg oboda cipele i glava Slave Zeroa na istom nivou (što nas uz malo matematike dovodi do toga da je Kan visok preko 900 m)? Jednostavno se nameće zaključak da je Kan pasionirani astronom, pošto se uz podatak da se završna bitka odigrava na vrhu najviše zgrade lako dolazi do činjenice da mu se glava nalazi iznad Zemljine atmosfere, pa tako lako može da promatra nebeske pojave, bez izobličenja prouzrukovanih vazduhom. Nikako ne smem zaboraviti misiju u kojoj vam je cilj da zaštite vašu bazu. Sve bi to bilo u redu da ta baza ne izgleda kao hrpa... nečega i isto toliko uverljivo kao i dvorac od LEGO kockica. Tvorci igre su raznim događajima i zadacima pokušali da napucavanje učine što raznovrsnijim i u tome bi verovatno uspeli da nivoi ne liče toliko jedni na druge. Bez obzira na mesto događanja teksture su iste, neprijatelji su isti, atmosfera je ista. Jedini svetli trenutak predstavlja Kanova palata koja toliko odskače od ostatka da sam je iz zadovoljstva posetio više puta.

Da ne biste pomislili da su u ovom zamešateljstvu programeri ostali čistih ruku, treba napomenuti par sitnica kao što su mnoštvo bagova, propadanja kroz teksture, pogrešnih senki, iskakanja u *Windows* i loših AI rutina. U stvari, AI praktično ne postoji, sve je u igri skriptovano, a ono što nije se svodi na bezumno pomeranje levo - desno i ispaljivanje salve projektila na vas. Ipak, moramo ih pohvaliti zbog stvarno više nego solidno rešene upravljivosti, kao i sasvim solidnom modelu kretanja robota. Donekle mogu primiti pohvale i za pozicioni zvuk koji je suštinski dobro urađen, iako su pojedini efekti dosta niskog kvaliteta. Naravno, njih ne treba kriviti za muziku koja je tanka, i čak na momente iritrajuća, bez obzira na bogatstvo melodija.

Šta reći o **Slave Zerou**, sem da je to moglo biti stvarno dobro ostvarenje? Sa svim potencijalima i očiglednom gomilom stručnjaka koji su radili na ovom projektu to je mogla da bude jedna od najboljih pucačina za singleplayer (ako to nisam do sada spomenuo multiplayer ne postoji). Ovako smo dobili jedno podprosečno ostvarenje koje će pružiti zadovoljenje samo pravim zaljubljenicima u pucačine, kojima svi ovi problemi i nisu važni. Sam se smatram jednim od takvih, te sam završio **Slave Zero**, osetivši potom olakšanje jer sam ga odložio u kutiju sa natpisom "Završeno" i više nikada neću morati da ga startujem.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

THe IgroMe® **68%**

Žanr: Pucačina iz prvog/trećeg lica

+ Opuštajuće za sve ćelije

– Nedorađenoist

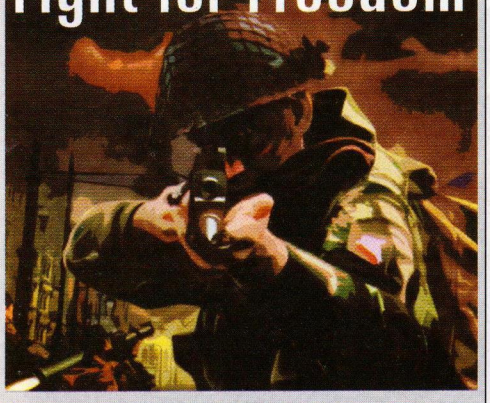
Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica

Optimum: PII450MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	72%
Zvuk	76%
Muzika	63%
Igrivost	75%
Atmosfera	62%

Hidden and Dangerous

Fight for Freedom



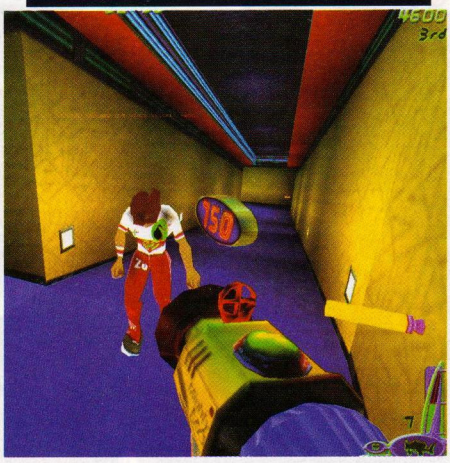
Ovaj dodatni disk u sebi sadrži mnogo više toga no što se na prvi pogled vidi. *Take 2 Interactive* je u saradnji sa igračima (onima koji su registrovali svoju kopiju!) napravio baš ona poboljšanja koja su najviše tražena.

Za početak treba reći da originalna igra, to jest CD, nije neophodna. Na novom disku se ne nalazi stara igra sa dodatnim misijama, već samo tri nove kampanje. Spisak popravljenih stvari je ogroman, i u njemu se najčešće pominje AI (naša glavna zamerka u ocenjivanju originalne igre).

Igra je doživela drastično "šminkanje" i sada izgleda dosta bolje nego original. Sva oružja su promenjena i detaljno ulepšana. Verovatno najveća promena je mogućnost vožnje. Kako su se igrači stalno žalili na to da bi bilo jako lepo da vozila mogu da se ukradu, što je uvedeno, i to na velika vrata. Već u prvoj misiji potrebno je upucati nemačke oficire koji prolaze džipom. Nakon toga uskačete u vozilo i u nemačkoj uniformi se ubacujete u bazu. Malčice je čudno to što će vas straža upucati ako ne budete dolazili vozilom bez obzira na nemačku uniformu. Od vozila treba izdvojiti STUG III - maksimalno oklopljeni lovac tenkova. Gaženje nemačkih stražara tenkom baca sasvim novo svetlo na ovu igru.

Tri nove kampanje su (verovatno pod uticajem **Rogue Speara** i **SWAT-a)** prešle na nešto komplikovanije operacije spašavanja saveznićkih agenata i pilota. Velika količina primarnih i sekundarnih ciljeva, u sklopu sa velikim mapama, zahteva dugotrajno igranje pojedinih misija. Samo u prvoj misiji potrebno je maznuti vozilo, ušunjati se, spasti agenta, minirati avione, ukrasti prototip mlaznog aviona, deo grupe provesti kroz kanalizaciju ... Saborci koje povedete u misiju su sada nešto inteligentniji i neće se džaba podaviti, izgubiti na mapi ili stajati besposleno.

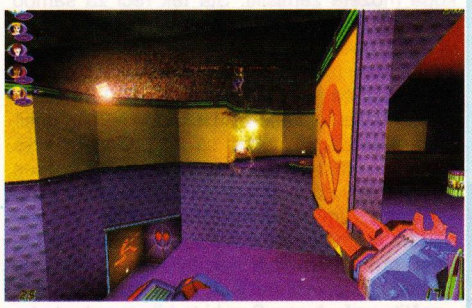
Nerf Arena Blast



Konačno se neko setio da napravi igru za mlađi uzrast da im bude uvod u svet pucačina, jer će to biti hobi u njihovoj budućnosti (*jako edukativno, prim. kor.*). Igra se zove Nerf Arena Blast i namenjena je igračima od 5 do 12 godina, odnosno bilo kom uzrastu početnika u ovom igračkom žanru.

Svi koji ne znaju da igraju **Quake 2**, **Half Life** ili **Unreal** u mreži, preko ove igre će naučiti neke osnovne stvari, a oni koji su već iskusni u multiplayer modu ovih igara ovde mogu saznati *koliko* su iskusni. Radnja se dešava u virtuelnom svetu u kome učestvujete na takmičenjima u tri igre (sve je zamišljeno kao veliki turnir). Budete li prvi, idete dalje na sve teža i zabavnija takmičenja. U igri se koriste puške i blasteri koji su napunjeni gumenim mecima, bojom i balončićima (umesto rocket launchera, ovde je ball blaster). Mape su raznovrsne i čak postoji par prerađenih iz **Quake-a 2**. Engine je **Unrealov** tako da grafika konkretno izgleda super. Postoje tri nivoa težine. Na prvom neprijatelji ne obraćaju pažnju na vas i ubijaju se međusobno, na drugom je već kao na prvom nivou u **Quake-u** a na trećem je pravi košmar, tj. neprijatelji ne obraćaju pažnju jedni na druge već samo vas ganjaju.

Sve u svemu, igra je dobra i ako ste fan pucačkih igara iznajmite i probajte - nećete zažaliti a naučićete nešto novo.



THe IgroMe®

72%

Žanr: Pucačina

+ Konačno pucačina za mlađe

− Bagovi

Minimum: PII 200MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica sa 8 Mb

Grafika	70%
Zvuk	75%
Muzika	80%
Igrivost	85%
Atmosfera	63%

Aleksandar Vuletić

Formula 1 '99

Posle Monaco GP Racing Simulation 2, ova igra je izbačena za one koji više vole arkadni deo vožnje nego neku realnu simulaciju formula. Sva pravila su ispoštovana do detalja (npr, kada prestižete neki sporiji bolid primetićete plavu zastavicu i on će se pomeriti, a ako se ne pomeri biće kažnjen sa 10 sekundi). Imena vozača i bolida, statistika i staza su realni, a i vozači se takođe drugačije ponašaju na svakoj stazi (na stazi koju Irvajn najbolje zna, biće ili prvi ili drugi).

Engine je na prvi pogled jako primamljiv, ali nije ništa specijalno (ostaće vam tragovi guma na vodi, koja vizuelno izgleda kao voda, a fizički se ponaša kao led). Kada prvi put pokrenete igru, po defaultu će skoro sve opcije biti nameštene na akcioni mod, što znači da se vaš bolid ne može uništiti i da nema pravila (bar ne za vas) dok će ostali dobijati kazne ako vas udare. U igri možete da povećate stepen realnosti, ali čak je i onda akciona (udarite sa 250 km/h u zid i vama se samo iskrivi spojler). Na raspolaganju imate dve opcije a to su *Single race* i *Grand prix*. U toku igre možete menjati pogled i to samo iz i iznad bolida. Pre svake trke možete podešavati svoj bolid i za to nije potrebno neko umeće već samo da izaberete pit strategiju i da birate pneumatike (gume). Modeli formula su odlično urađeni, ali su teksture na njima pomalo mutne. Takođe moram napomenuti da se bolid ponaša dosta neprirodno, čak i u realnijem modu. Kada birate stazu prikaže vam se mala prezentacija u video formatu i statistika te staze. Muzike nema, što i nije toliko bitno jer je pravim ljubiteljima formula muzika zvuk motora koji je sniman iz bolida u toku vožnje.

Ako volite Formulu 1 i probali ste da igrate **Monaco 2,** a nije vam išlo (ili vam bar nije bilo zanimljivo da gledate čudna imena), nabavite **F1 99,** svideće vam se.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

THe IgroMe®

71%

Žanr: Simulacija Formule 1

+ Oficijelno podržana

− Previše arkadna

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, 3D kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	60%
Zvuk	60%
Muzika	0%
Igrivost	75%
Atmosfera	80%

Tako Dobar Izbor

TDI

radio 106.3 MHz

BAJT 021

NAJSLUŠANIJA EMISIJA O RAČUNARIMA U VOJVODINI

na 92,2 MHz

www.bajt021.co.yu

SUBOTOM

OD 20^{00} DO 21^{30}

NS-92,2MHz

za one koji vole računare

emisija

PC ultra

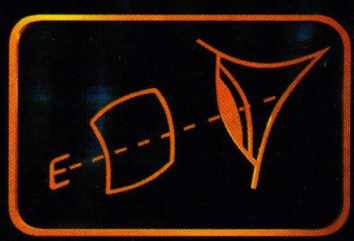
autori

Danica Manojlović

Ivan Nikčević

produkcija

studio



CRONY®

Visual Communications Studio

marketing

011 635 777

subotom

od 18.05

na TV Košava

repriza utorkom

od 11.00

PLANESCAPE TORMENT

Ranko Trifković

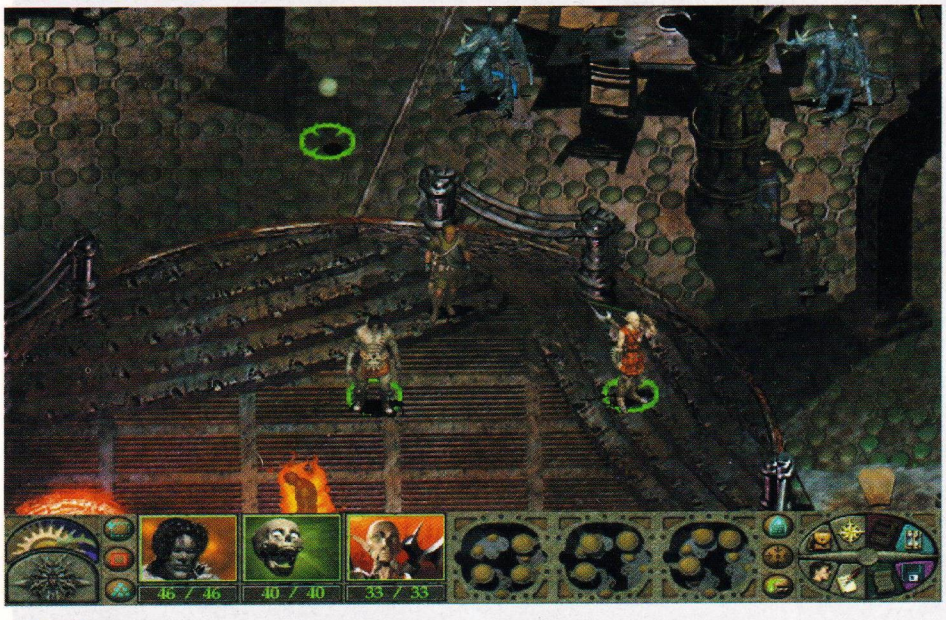
Iz *Interplayevog* studija *Black Isle*, stiže veoma profesionalna igra nastala u saradnji sa *Wizards of the Coast*, najvećom kompanijom u industriji zabave, koji su prošle godine kupili *TSR*, poznatu izdavačku kuću čije su glavne linije bile AD&D FRP sistem (vidi rečnik) i prateće izdavaštvo. Jedan od najtemeljnije obradjenih svetova koji je izdao *TSR* je upravo Grad Sigil i Planescape u kojem se dešava i ova avantura.

Pravila AD&D-a su tačno preneta u punoj kompleksnosti Player's Optionsa. Najvažnije je što to ne opterećuje igrača, sve je praćeno dobrim helpom.

Statusni ekran vrlo lepo izgleda, pregledan je kao i većina podataka i menija. Posebno je pohvalno postojanje biografije likova, ilustrovani spisak NPC-jeva koje susrećete i *Quest Journal*. Večiti problem u avanturama je sada lepo rešen. Glavni lik, tj. vi vodite dnevnik u okviru koga možete proveriti šta vam je činiti dalje.

Inventar je dobro organizovan i daje detaljne podatke, šta je dotični predmet, koja mu je primena, koje klase mogu da ga koriste, koje su mu beneficije u igri, kratak opis i sličica te uputstvo za upotrebu. Kretanje i borba su elegantno rešeni, sve se odvija u realnom vremenu, prostim kliktanjem po ekranu. Postoji i quick-menu preko kojeg u toku borbe možete pristupiti važnim predmetima (čitaj-lekarijama). Mnogo pomažu i shortcuts sa tastature. Ceo sistem podseća na **Diablo** (sve do fonta) i **Baldur's Gate**.

Grafika je visokog kvaliteta, počev od mape grada, mape sekcije, preko ilustracija i likova, okruženja do animiranih sekvenci koje dobro dočaravaju atmosferu grada Sigila. Igra zahteva neku od akceleratorskih kartica sa najmanje 4 MB memorije, što je za novije igre manje-više standard. Opšti dizajn je veoma dobar što igri daje više nego prijatan izgled.



Zvuci u igri su jezivi, te doprinose sveukupnom utisku. Gde god da zastanete, čuje se žagor, pozadinska buka, krici i mumlanja neobičnih žitelja Sigila. Muzika nenametljivo prati radnju, postajući jača u trenutcima borbe, ali ostaje utisak da je previše blaga i nedovoljno raznovrsna.

Profesionalnost svih parametra igre u je u funkciji igrivosti. Po tom pitanju, igra je veoma pitka i glatko teče. Sve je prilično jasno, i postepeno bivate uvučeni u sistem odvijanja igre. Likovi sa kojima se srećete, na primer, prikazani su na ekranu ali i dodatno opisani u stilu najboljeg živog Game Mastera. Dijalozi su nerealni i malo ciklični, kao i u većini avantura, ali kadkad duhoviti i šarmantni (pogotovo razgovor sa Stale Mary, vođom zombija ili Morteom, vašim sapatnikom).

Atmosfera igre je u najmanju ruku čudna. Planescape setting nas uvodi u koncept multiverzuma. Sve što postoji, biva u isto vreme. Svi svetovi i svi bogovi imaju svoje mesto, svoju dimenziju. Sve ravni postojanja (planeovi) sastaju se u gradu Sigilu. Zamislite planinu beskonačno visoku,čiji je vrh oštar kao igla. Tik iznad tog vrha, okreće se prsten, a u njemu je smešten grad Sigil - Grad Hiljadu Vrata.

Gradom upravlja Lady of Pain, koja je moćnija od svih bogova i demona zajedno i koja se stara da stvari teku glatko i da grad bude mesto sastanka svih onih koji žive izvan svih dimenzija.

Grad je sedište raznih političkih grupacija koje se interesuju za zbivanja tzv. Spoljnih Dimenzija. Svaka grupa, ili frakcija, okupljena je oko jednog filiozofskog principa ili učenja, i sledeći ga do ekstrema izvodi svoje tajne planove. Prva frakcija sa kojom se u igri susrećete su Dustmeni, koji veruju u Pravu Smrt. Svi umiru, ali se ponovo rađaju ili postaju nemrtvi (undead). Dustmeni to smatraju velikom

patnjom i veruju da strasti i strahovi još uvek zadržavaju jadne duše u postojanju. Nisu nasilni, ali se bave leševima i undeadovima ubeđujući ih da se odreknu svake trunke života da bi mogli stvarno da umru. Xaoscitex su potpuni anarhisti koji veruju u slučajnost, u potpuno ludilo i svako odsustvo kontrole. Priča se da prave najluđe žurke. Tu su i Revolutionary League, koji zahtevaju oslobodjenje širokih masa od tiranije svih ostalih frakcija (zvuči poznato zar ne?).

Vaš lik, Bezimeni, budi se u Mrtvačnici, sedištu Dustmena. Izgubili ste sećanja i jedino što vam je ostalo je poruka istetovirana na vašim leđima. Trenutno ste niti živi, niti mrtvi, a niste ni undead. Pratilac Morte, simpatična lebdeća kosturska glava, upoznaće vas sa okolinom i brzo ćete krenuti u potragu za svojim identitetom i sećanjima.

Za kratko vreme ćete nagomilati zadatke i pitanja, a odgovori leže negde u ludom gradu Sigilu. Ako ste ljubitelj morbidnih i turobnih priča u kojima se horor i humor prepliću ovo je igra za vas. Jednostavno, sve u ovoj igri radi za taj mračni osećaj a priča se lepo gradi i potpuno je nelinearna a što je najvažnije, nećete imati utisak da vas scenario "vuče za nos" jer je sled događaja vrlo logičan.

Atmosfera Sigila je perfektno preneta i može vas poneti.Budući da sam igrao uživo FRP u postavci Sigila, verujte mi na reč.

Jedino što ostaje nedorečeno u igri je motivacija. Pored svih hvala, ovu avanturu, prosto rečeno, ne morate da igrate. Ništa vas ne uvlači u rešavanje, i kad se zasitite slobode kretanja, sitnih pozadinskih priča, lepe grafike i morbidne atmosfere, nema ničega što bi vas nateralo da krenete dalje. Pogotovo što borbe u samoj igri nema mnogo, a ono što ima zamorno je i ne donosi dovoljno XPa (bar ne za pohlepne prohteve prosečnog avanturiste).

Planescape Torment nema atmosferu, ne motiviše igrača, tako da će celu igru proći samo najzagriženiji ljubitelji FRP na kompjuteru. Ova zamerka deluje pomalo razmaženo u svetlu celokupnog utiska igre, ali postoji kao veliki nedostatak igre. Uprkos tome, mogu da kažem da je ovo veoma dobra FRP avantura kojom ćete se zabaviti do izlaska **Icewind Dalea** ili **Baldur's Gate 2**.

THe IgroMe®

98%

Žanr: Simulacija vožnje

+ Plus

– Minus

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	100%
Zvuk	100%
Muzika	100%
Igrivost	100%
Atmosfera	100%

KOMPJUTERI, KOMPONENTE, OPREMA

PROFESIONALNI i KUĆNI RAČUNARI

TASTATURE, MIŠEVI...(i BEŽIČNI)
JOYSTICK, JOYPAD, VOLAN...
ZVUČNICI, SLUŠALICE, MIKROFONI

UZ NAŠU POMOĆ, SKLOPITE KONFIGURACIJU, ZA VAŠE POTREBE

Preko 2500 CD naslova (igre, programi, filmovi)
Više od 220 Gb Softvera za snimanje po izboru
Oko 30000 pesama u MP3 formatu

PC SONY

	NO-NAME	VERBATIM
1 CD=	3,8	4,8
10 CD=	3,3	4,0
20 CD=	2,8	3,4
100 CD=	2,5	3,1

PREDNJI KOLOR OMOT +0,2
KOLOR ŠTAMPA NA CD-u +0,2
ZADNJ KOLOR OMOT +0,25

ADAPTERI
KONVERTORI
KONEKTORI

PC SERVIS
INSTALACIJE SOFTVERA

TELEFONI

HARDWARE & SOFTWARE
PreCiz
http://members.tripod.com/preciz

PRAZNE CD KUTIJE
OBIČNE i DUPLE

PRAZNI DISKOVI
NO-NAME
VERBATIM
PHILIPS
MAXELL
SONY
TDK

011/422-545

SVAKI DAN od: 12 - 20 OSIM NEDELJE

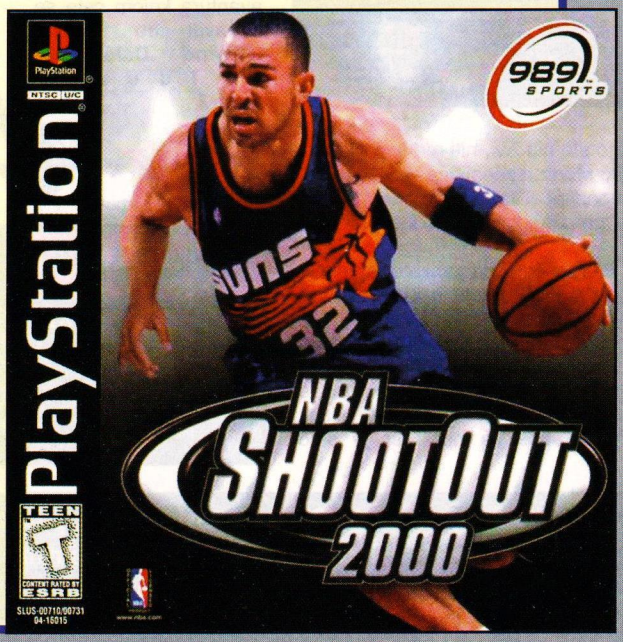
Flash Light

Pro Pinball Fantastic Journey (PAL)

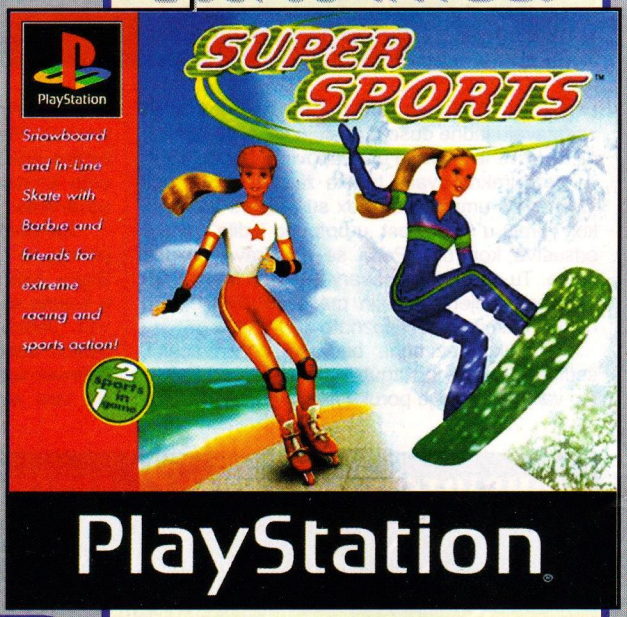
Stigao nam je jos jedan fliper, treći nastavak legendarnog **Time shocka**. **Fantastic Journey,** kao i njegovi prethodnici, ima samo jednu tablu, ali to uopšte ne smeta jer je fliper odličan. Jedina razlika u odnosu na ostale flipere je ta što ima samo dve tipke za upravljanje kuglicom. Igra je za četiri igrača i zauzima jedan blok na memorijskoj kartici.

NBA Shoot Out 2000 (NTSC)

Najzad nam je stigla košarka koja se slobodno može staviti pored **NBA Live 2000**. Grafički dobro izgleda, brzo je i realno. Ono što je najinteresantnije od svega je činjenica da su u pravljenju igre učestvovala šestorica NBA igrača. Da li je njihova pomoć urodila plodom, proverite sami. Igra je za dva igrača i zauzima jedan do četiri bloka na memorijskoj kartici.



Barbie Super Sports (NTSC)



Evo nešto što će obradovati mlađu publiku lepšeg pola. Najzad i na Sony Playstationu možemo videti za sada samo dve igre iz *Barbie* serijala. Prva je **Barbie Race & Ride**, gde Barbika uči da jaše konja, a u najnovijoj Barbika vozi rolšue i snowboard. Igra je za dva igrača.

A Bug's Life Animated Story Book (PAL)

Evo još nešto za najmlađu publiku. Za one koji su videli i igrali igru **Mullan**, biće im jasno o čemu se ovde radi. Ovo nije klasična platforma (pošto je ona davno izašla), već je ovo, da tako kažem, svaštara za mlađu decu, u kojoj ona boje, crtaju i oblače likove iz igrice **A Bugs Life**,tj, Života Buba.

International Track & Field 2000 (NTSC)

Track & Field 2000 je nova *Konamijeva* letnja olimpijada, i izgleda bolje nego ikad. Moramo priznati da su se programeri svojski potrudili, s obzirom da ova olimpijada ima u sebi najveći izbor disciplina. Grafički dobro izgleda. Igra je za dva igrača, pomoću multi tapa mogu je igrati četiri, i zauzima četiri bloka na memorijskoj kartici.

Warpath Jurassic Park (PAL+NTSC)

Warpath Jurassic Park nije klasičan nastavak svima poznate platforme **Jurassic Park**, već je u pitanju tuča dinosaurusa. Ima preko 14 vrsti dinosaurusa, uključujući i T-Rexa. Na raspolaganju je 11 arena iz Parka iz doba Jure i Izgubljenog sveta. Grafički dobro izgleda i ima dosta krvi. Igra je za dva igrača i zauzima jedan blok na memorijskoj kartici.

Riding Star (PAL)

Riding Star je za ljubitelje konja. Ovo nisu klasične trke konja kao **Galop Racers**, već su ovo, ako možemo reći one finije, gde je cilj u preskakanju preprека. To je ono što često viđamo na televiziji. Grafički lepo izgleda,a nije ni tako sporo. Igra je za dva igrača i to je čisto jahanje u pravom smislu reči.

Renegade Racer (PAL)

Onima kojima su se svidele igre **Speed Freaks** i **Crash Team Racing**, sigurno će i ova. **Renegade Racer** su trke u fazonu gore navedenih igrica, sa dosta poznatih likova (tu je i Frankenštajn) u dosta veselom okruženju. Igra je za dva igrača.

Amerzone (PAL)

Amerzone je izmišljena centralno američka zemlja kojom vlada moćni i ludi diktator Heat. Na vama je da rešite mnogobrojne zagonetke i mozgalice kako biste sklopili celu priču koja je mečavina stvarnosti i mašte. Grafički odlično izgleda, brzo je i pogled je iz prvog lica. Igra je za jednog igrača, na dva CD-a je, i zauzima jedan blok na memorijskoj kartici.

Formula 1 World Gran Prix (PAL)

Formula 1 World Grand Prix je nova *Eidosova* formula koju smo svi nestrpljivo čekali. Ali na naše veliko razočaranje, nismo dočekali ono što smo čekali.Ova formula izgleda malo bolje nego što je na Segi (Mega Drive II), a zvuk je skoro ostao isti. Ostalo procenite sami. Igra je za dva igrača.

Fighting Force II

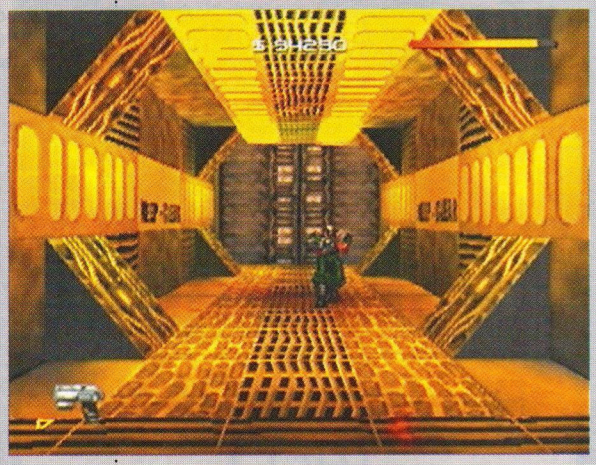
PlayStation

Domuz Milos

Prvi deo Fighting Forcea **je bio tuča u stilu "sam protiv svih". Svima je u sećanju ostalo to pesničenje i mlataranje objektima po protivniku ali sada kada odigrate ovaj nastavak u sećanju na njega će vam ostati pucanje i uništavanje, što ne znači da je igra loša. Igra je odlična ali** Fighting Force **više nije** Fighting Force.

Igru je uradio duel zvani *Eidos* i *Core Design*. Da, pogodili ste, duel koji je stvorio sada već legendarnu Laru Kroft. Samim tim, i igra podseća na **Tomb Raider**. Priča je razvijena kako-tako. *Nakamiči* (Nakamichi), kompanija koja se bavi bio-inžinjeringom (nezakonitim, naravno) je napravila prototip vojnika-klona dizajniranog da preživi u bilo kojoj sredini i da se bori bez savesti, koga namerava da proda onome ko više ponudi. Ali *Si-Cops* ima druge planove za ovu bezličnu kompaniju, i tu vi nastupate. U igri nema biranja likova. Vi vodite Hawka Mansona, onog malo mršavijeg tipa iz prošlog dela. Dakle, nema više ni Mace, Alane a bogami ni nabildovanog Smashera, što se neće baš svima svideti, ali već ćete se navići. Hawka najpre filuju steroidima i vitaminima na nekoj čudnoj mašini tako da bukvalno može da sravni ceo grad, a zatim ga šalju na misije. I eto čime su ga sve nafilovali da bi skakao u vis dva metra, dok je Lara kao svaka uzorna Britanka pila engleski čaj. Intro je urađen savršeno, i u nekim trenutcima podseća na pravi film. U toku igre vas prate ingame animacije dok još samo na kraju postoji 3D animacija.

Glavni meni je JAKO jednostavan i ništa više. Grafika je posebna priča. Za igru je pravljen posebni engine, koji parira **Tomb Raideru.** Kockice su vidljive na nekim mestima ali isto onoliko koliko i u **Tomb Raideru**. Sam Hawk je urađen iz preko 1000 poligona tako da su mu i pokreti dosta realni. *Eidos* i *Core* su toliko uvereni u svoj engine da su čak stavili i pogled iz prvog lica u kome se vidi Hawkova ruka u kojoj drži oružje. Ovaj pogled možete koristiti samo ako imate neko vatreno oružje, inače ćete imati onaj pogled iza glave kao u **Tomb Raideru**. Efekti su jako lepi i kolorični - od eksplozija do vode. Rupe u zidovima nisu one standardne kao u **Rainbow Sixu**, ili **Medal of Honoru**, već imaju neku svoju lepotu. Zatim imate razne izvore svetlosti od kojih zavise senke na likovima. Recimo ako u nekoj zgradi uništite aparat za piće izazvaćete malu eksploziju što će uključiti sisteme za gašenje požara (prskalice). Sve u svemu, grafika kojoj **Tomb Raider** može da zavidi. Zvukovi su apsolutno savršeni. Nisam ni zamišljao da Sony ima ovakav zvuk. Dakle, još jedna igra koju vredi igrati sa zvučnicima. Verujte mi, ogromna je razlika između zvuka na televizoru i zvučnika. Muzičkih tema ima puno ali ćete morati da slušate istu kroz ceo nivo što ponekad nervira.



Neprijatelja, verovali ili ne, ima više od 50 što je sasvim zadovoljavajuće, mada njihov AI nije baš najbolji. Kada vas primete, potrčaće prema vama i ako nemaju oružje, ili će samo stajati i pucati u vas. Desi se i da bombaš baci bombu čak i ako se nešto isprečilo između vas i njega pa ubije samog sebe. Neprijatelji neće čak ni prolaziti kroz vrata. Ne baš sjajan AI. Svi neprijatelji imaju ne baš razvijen hit-location system, dakle, reagovaće na pogotke. Oružija ima preko 20 , od vatrenog tu su razni pištolji, uziji, sačmari, snajperi, bombe, raketni bacači itd., a od ručnog ima noževa, sekira, štangli, katana i čekića (naravno, vaše pesnice i noge se takođe ubrajaju u oružje). Najzanimljivije je to što se svo oružje vidi na vama. Na primer, raketni bacač na leđima, nož na levoj i pištolj na desnoj nozi, bombe oko struka i jedan Hekler u ruci. Hawk ne može da nosi svo oružje, tako da ponekad morate da izbacite neko da bi ste uzeli neko novo. Naoružanje je, dakle, bolje od Lare koja ima samo pištolje, sačmaru, uzije i granatni bacač. Nivoi? Uh...zar baš moram? Dobro, 'ajde. Nivoa ima 10, ali su jaaaaaako dugački. Recimo, prvi se igra dva, tri sata pod uslovom da uništite sve objekte na nivou. Toliko su dugački, da su podeljeni u dva a ponekad i više delova. Igrate i igrate i odjednom naiđete na zaključana vrata sa kompjuterom pored, i kada uđete u kompjuter počne učitavanje koje predstavlja pristupanje kompjuteru. Zatim se zatvore vrata iza vas, a otvore ispred vas. Nivoi imaju ogroman broj detalja čijim raznošenjem možete da napravite apokalipsu nivoa. U kancelarijama, na primer, možete da uništite sve, počev od lampi na stolovima do kopir aparata. Stvarno imaju jako puno detalja. U svakom nivou imate drugačije misije koje su zanimljive. Prva je, recimo, da ukradete čip za procesovanje klonova i uništite ga. Ali, čip može da se uništi samo na temperaturi od 10.000 stepeni a to je temperatura u topljenom čeliku u čeličani. Uništavanjem objekata na nivou dobijate preko potrebne pare (poene) koje su vam potrebne za nastavak, pošto imate samo jedan život. Nakon što umrete, možete da nastavite od poslednjeg učitavanja na nivou ali vas to košta 50.000$. Kontrole su jednostavne i nema nekih preteranih kombinacija dugmića. Komplikovanije operacije su držanje trougla za biranje oružija i R2 i trougla zajedno za izbacivanje oružja koje držite u ruci, dakle ne bi trebalo da bude nekih većih problema sa komandama.

Mane se svode uglavnom na AI i neke sitnije grafičke propuste i nemojte nikada, ali nikada izbaciti neko oružje blizu zida jer može da se desi da oružje propadne kroz zid, dolazi gomila sa uzijima, vama treba hekler, a hekler zaglavio u zidu. Igrao sam prvi nivo dva sata i kartica koja je ispala iz neprijatelja je propala kroz zid tako da sam morao sve ispočetka.

Sve u svemu (začin C), **Fighting Force 2** je odlična mešavina istraživanja i akcije koju niko ne bi trebalo da propusti.

The IgroMe®

Žanr: Pucačko istraživačka arkada

+ Oružja, neprijatelji

- Grafički propusti, AI

Broj igrača:	1
Broj blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola:	+
Povezivanje:	-
MultiTap:	-

89%

Grafika	91%
Zvuk	95%
Muzika	80%
Igrivost	94%
Atmosfera	80%

System: PAL + NTSC +

Tomb Raider 4

- Za preskakanje nivoa: Okreni Laru tačno ka severi, prema njenom kompasu, onda uđi u inventar. Označi opciju Load Game, i pritisni L1,L2,R1,R2,gore i onda izađi iz inventara.

Vigilante 8: Second Offence

- Super Rakete: Ukucaj BLAST_FIRE kao pasvord kako bi pojačao dejstvo svojih raketa.
- Brža kola: Ukucaj MORE_SPEED kao pasvord kako bi ti auto išao brže.
- Brza akcija: Ukucaj QUICK_PLAY kao pasvord.
- Privlačenje neprijatelja: Ukucaj UNDER_FIRE kao pasvord kako bo privukao trojcu neprijatelja, koji te napadaju u isto vreme.
- Bez Gravitacije: Ukucaj NO_GRAVITY kao pasvord kako bi onesposobio silu zemljine teže.

Medal of Honor

- Nepobedivost: Ukucaj MOSTMEDALS kao pasvord kako bi otključao Audie Murphy mode. Ako si pravilno otkucao šifru, Enigma mašina će blinkati zeleno.
- Neograničena municija: Ukucaj BADCOPSHOW kao pasvord. Ako si pravilno otkucao šifru, Enigma će blinkati zeleno.
- American Movie mode:Ukucaj SPRECHEN kao pasvord kako bi otključao American Movie mode. Ako si pravilno otkucao šifru, Enigma će blinkati zeleno. Ovaj mod omogućava da Nemci pričaju engleski.

Test Drive 6

- Svi automobili: Ukucaj DFGY kao ime vozača.
- Sve staze: Ukucaj ERDRTH kao ima vozača.
- 6.000.000$: Ukucaj AKJGQ kao ime vozača.
- Isključiti checkpoints: Ukucaj FFOEMIT kao ime vozača.

YU BIZNIS CENTAR
OBJEKAT G VP20
TEL. 011/311-5342
mob. 064/11-67-920
SPRING

Thousand Arms

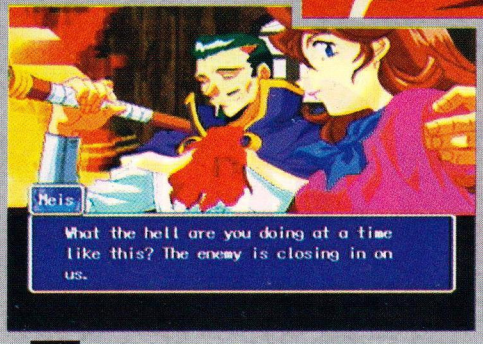
PlayStation

Adrijano Brišček

Atlus nam donosi veoma zanimljiv i inovativan RPG koji bi mnogi okarakterisali kao mešavinu Leissure sweet Larrya i Xenogearsa. Uradjen u totalnom manga fazonu ovaj RPG ne privlači puno ljubitelja igara u Jugoslaviji i zato sam morao da u uvodnoj rečenici pomenem poznati PC hit i sjajni Xenogears. Sad kad sam nadam se uspo u nameri da vas zainteresujem mogu da vam kažem da u Thosand Armsu nećete naći lepotice bez trunke odeće na sebi a ni Gearove koje smo svi obožavali u Squareovom hitu.Thousand Arms jeste nešto što je najbliže mešavini dve gorepomenute igre ali ne na ovaj način, što će te u ostalom videti iz ovog opisa ali i iz same igre.

Igru započinjete kao Meis, član kraljevske porodice spiritualnih kovača koja je hrabro pobegla iz svog grada i ostavila svoj narod gnevu mračnog neprijatelja koji za cilj naravno ima da pokori ceo svet. Meis sada nema ništa od svog kraljevskog imena i mora da se suoči sa starom narodnom:" nema leba bez motike". Dakle Meis mora da zaradjuje za svoj hleb i nema nista dragoceno kod sebe sem čekića i mača. Suština igre je u sledećem: Vi ste kovač ali ne običan kovač već spiritualni kovač. Šta to znači? To znači da u vašim oružijima žive duhovi. Duhovi čine pravu jačinu vašeg oružija ali da bi ste zadobili njihovu naklonost potrebne su vam jake emocije kada kujete. Ljubav po definiciji nije emocija već sentiment ali u ovom slučaju može da posluži. Sad, za ljubav je obično potrebno dvoje(u najgorem slučaju) i zato je Meisu potrebna devojka. Kad nadjete devojku sledi čitav niz mini igara i dogadjaja koji vas dovode u razne situacije kako bi produbili vaš odnos sa devojkom. Devojku možete izvesti na sastanak, zatim možete joj pokloniti poklon ili igrati minigame. Na ovaj način podižete nivo intimnosti izmedju vas i dotične devojke kao i njeno stanje srece. Što su ova dva faktora veća to je jače i oružije koje kujete. Svaka devojka ima svoj element tako da će vam pri kovanju s njom ona dati i neku od elementalnih magija. Kad izvedete devojku na sastanak ona vam postavlja niz pitanja tipa:"Šta bi poneo na pusto ostrvo?" ili "Koje su ti ambicije u životu?" i sl. Što bolje i pametnije odgovarate na ovakva pitanja veće su šanse da se sastanak zavrsi poljupcem sto je i cilj jer vam se onda podiže nivo intimnosti. Većina gradova u koje dolazite imaju statue koje služe za izlaske i posle kojih devojku možete voditi u neki od delova grada i tu uživati u njenim interesantnim pitanjima. To je to, sve što ovu igru odvaja od klasičnog RPGa i sve ono sto je inovativno u ovoj igri. Ovo predstvlja pravo osveženje jer ne odstupa dovoljno od sistema da bi ga pokvarilo ali je u isto vreme veoma interesantno. Prilično zanimljiv princip i vredi odigrati igru ako ništa drugo onda samo zbog njega.

Grafika u igri je gotovo identična onoj u pomenutom Xenogearsu. Jedina razlika su close-up-ovi koji se vrlo često pojavljuju(sastanci sa devokom i važni razgovori) i koji nam daju dobru predstavu o izgledu inače sitnih 2D likova koji su takodje slični onima u Xenogearsu. Dakle Thousand Arms je vizualno povukao na Xenogears ali nažalost ozbiljnost radnje ove dve igre je neuporediva. Tesko je očekivati da ce bilo koja igra moći da se poredi sa Squareovim remek delom u ovom pogledu do kraja istorije originalnog Playstationu. Thousand Arms više ide na simpatičnost nego na ozbiljnost ali i to moze da prodje. Znaćete uostalom to kada budete ubacili CD u vasu sivu kutiju. Sistem borbe je jedan od zanimljivijih stvari u igri. Borba je u suštini jedan na jedan a ostatak druzine služi samo da pomaže glavnom liku. Likovi u pozadini nemogu da koriste napadačke opcije i magije već samo recovery magije i iteme. Glavni lik se služi magijama, Atack opcijom kao i specialnim napadima pa i Summonovanjem elementalnih monstera. Vrlo slično FFu ali vizualno lici na stari dobri Street Fighter. Muzika u igri je solidna mada povremeno može da ide na živce sa svojim oštrim i anti-harmoničnim tonovima ali generalno je simpatična. Zvuk u igri je takodje solidan ali samo zbog činjenice da su svi važniji razgovori pokriveni glasovima(devojke imaju sexy glasove!). Ovo je trend koji je započet u novije vreme(Grandia i sl) i ja ga ovom prilikom pozdravljam. Ovu igru preporučujem iznad svih RPG izdanja u poslednje vreme i ako vam je ponestalo dobrih igara Thosand Arms ceka na vas a vi nemojte da ga izneverite jer neće ni on vas.



THe IgroMe® **75%**

Žanr: RPG

o1

+ Ženski likovi
- Borba 1 na 1

Broj igrača:	1
Broj blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola:	+
Povezivanje:	-
MultiTap:	-

Grafika	58%
Zvuk	78%
Muzika	70%
Igrivost	80%
Atmosfera	84%
System:	PAL - NTSC +

Saga Frontier II

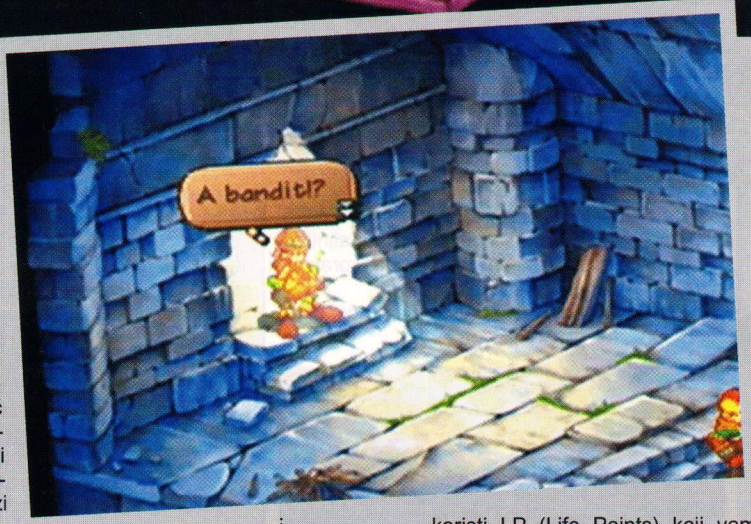
PlayStation

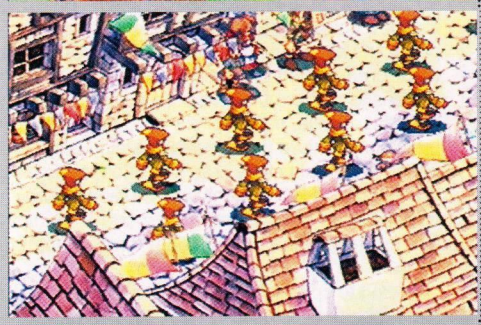
Adrijano Brišček

Od *Squaresofta* nam stiže još jedan RPG. Saga Frontier 2 ne diže prašinu za sobom kao Final Fantasy 8, ali ne treba da bude zaboravljen i neprimećen samo zato što se radi o prilično nekomercijalnom izdanju. Kad kažem nekomercijalno izdanje, mislim na grafički izgled igre koji je daleko od standarda koji je *Square* postavio igrama poput Final Fantasyja i Parasite Evea. Dve pomenute igre se odlikuju sjajnim pozadinama, fantastičnim 3D likovima i još boljim animacijama. Saga Frontier se time ne može pohvaliti, ali na nju treba gledati više kao na *Squareov* pokušaj iskupljenja za otuđivanje FF-ja od klasičnog RPG fazona. Dakle pred nama je jedan klasičan RPG.

Ako bismo zažmurili u prvih minut i po igre i zaboravili da smo na omotu diska videli naziv *Squaresoft*, misleći pritom da je igru radio *Enix*, *Media Vision* ili bilo koja druga firma koja se isticala RPG izdanjima u prošlosti, rekli bi smo: sjajna grafika! Zaista, **Saga Frontier** ima predivnu grafiku. Ako zanemarimo sitne, zdepaste i bledunjave likove na koje smo ipak navikli u ovom tipu igara, shvatićemo da je grafika **Saga Frontiera** odlična pre svega zbog vrlo detaljnih i lepih pozadina. Pozadine su u crtanom stilu ,što sigurno budi sećanja na sate provedene u rešavanju zagonetki **Broken Sworda**. Grafika u ove dve igre je zapravo vrlo slična, i možda jedina razlika je u tome što se **SF2** odlikuje sa mnogo više lokacijašto je čini mnogo dužom igrom.

Igra počinje sa dve različite kampanje i dva različita lika koji su nosioci radnje. Prvi je Gustav, nesuđeni kralj koga je otac proterao sa dvora zajedno sa njegovom majkom tvrdeći da ovaj nema ni trunke *anime* (nije u stanju da koristi elementalne magije). Gustav sada krči svoj put ka pravdi koristeći se samo svojim mačem. Drugi lik je Will Knights, kopač quellova koga je podigla rodbina i koji sada kreće u potragu za istinom u vezi sa svojim ocem.





Svaki od likova će sticati nove prijatelje za vreme svog putešestvija, i oni će se zajedno sa njim boriti u grupici od najviše četiri člana. Posle svakog završenog poglavlja sa jednim likom možete se prebaciti na ovog drugog i što je najzanimljivije, a ujedno i najnelogičnije, možete koristiti sve iteme koje ste skupili u prethodnoj kampanji sa drugim likom.

Square se ovog puta nije odlučio na eksperimentisanje sa sistemom borbe, Guardian Forcevima i drugim sličnim inovacijama i doneo nam je sistem borbe koji kao jedinu interesantnu pojavu ima vidljive protivnike. Za one koji ne znaju, u RPG-ima obično hodate po mapi ili lokacijama pa vas posle određenog broja koraka spopadne neprijatelj. Ovde sve protivnike vidite od samog početka, i samim tim broj borbi možete da svedete na minimum. Izbegavanje protivnika može da bude vrlo zanimljivo. Kad dođe do borbe, možete se boriti samo likom koga izaberete ili kompletnom grupicom. Svaki lik ima statistike koje govore kojom vrstom magije se odredjeni lik najbolje koristi (postoji šest vrsta - voda, vatra, kamen, drvo, ton i zver) Iste statistike se pojavljuju i za četiri osnovna oružja: koplje, mač, luk i sekira. Posle određenog broja borbi, pomenute statistike se povećavaju, kao i Weapon i Spell Pointsa. Dakle, nema klasičnog Level up-a, a WP i SP služe za izvršavanje napada oružjem u prvom, odnosno magijama u drugom slučaju. Najgluplji je sistem lečenja koji koristi LP (Life Points) koji vam omogućava da se u potpunosti izlečite pri korišćenju samo jednog LP poena a lik na početku ima petnaestak ovakvih.

Istraživački deo igre je po zagonetkama teži od većine novih RPG-eva, ali nije teži od **Wild Armsa**, tako da će vas samo na trenutke zaglaviti. Rečenice koje izgovaraju sporedni likovi, kao i cela radnja, su prilično konfuzne i nekako suviše krute. Muzikica je simpatična a efekti su, sa druge strane, prilično loši: na primer, kada zasečete mačem živog protivnika,čujete zvuk kao da se oplajvazili gvozdeni stub. Ovoliko teksta zaslužuje **Saga Frontier 2** i ako baš gorite da svojoj kolekciji pređenih RPG-ja dodate još jedan, onda je ovo vaša igra, ali ne zaboravite da su **Breath of Fire IV** i **Vandal Hearts** na putu, kao i gomila drugih igara koje će se pojaviti u narednim mesecima. Izbor je na vama...

THe IgroMe®

Žanr: RPG

o1

+ Vidljivost neprijatelja
- Slaba konverzacija

Broj igrača:	1
Broj blokova:	1
DualShock:	-
Analogna kontrola:	-
Povezivanje:	-
MultiTap:	-

73%

Grafika	78%
Zvuk	32%
Muzika	78%
Igrivost	75%
Atmosfera	88 %
System:	PAL + NTSC +

Toy Story 2: Buzz LightYear To Rescue

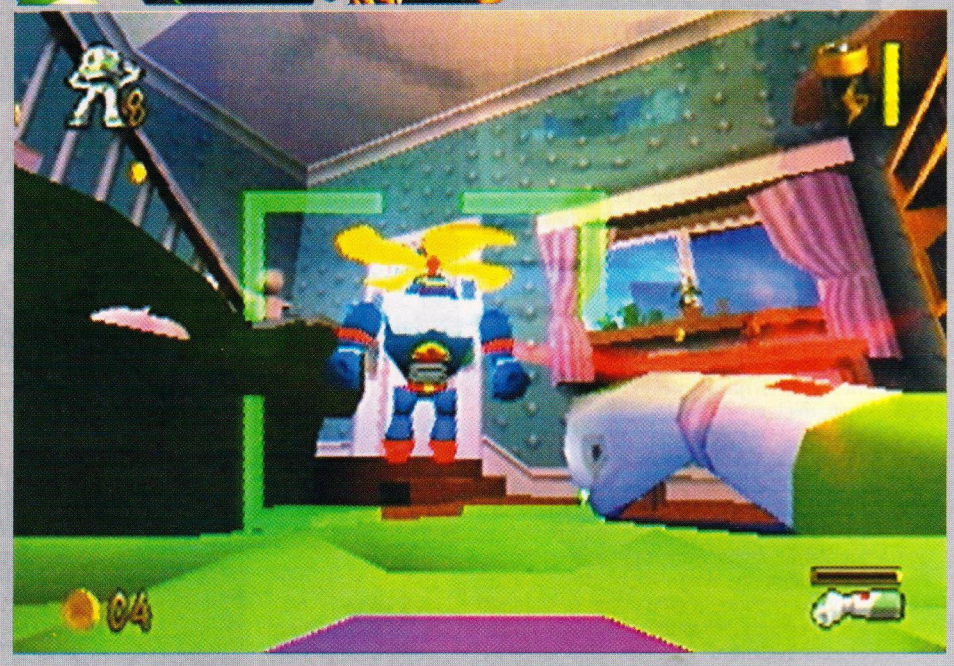
PlayStation

Goran Pešić

Disneyev 3D crtani film "Priča o igračkama" osvajao je i mlađu i stariju publiku širom sveta postavši jedan od najprodavanijih filmskih naslova 1995. godine. Kompanija *Disney* je u saradnji sa *Pixar Studios* ovim delom prevazišao granice mogućeg u domenu kompjuterske magije i stvorila remek-delo, stvorila je igračke sa ljudskim osobinama. Tadašnje najpopularnije konzole Sega Mega Drive 2 i Super Nintendo izbacile su sjajnu 2D igru sa 3D renderovanim likovima koja u potpunosti prati film. Nastavak ove fenomenalne avanture sa igračkama u glavnoj ulozi je bio suđen.

Film "Toy Story 2" se pojavio i izgleda znatno bolje nego prethodnik. Svi omiljeni likovi su se vratili, ubačena je gomila novih i avantura se sada nastavlja. Prvi deo je u sebi nosio veliku dozu humora i zabave a kao glavnu tematiku - prijateljstvo. Sada ova tematika zauzima veće proporcije i pokazaće nam koliko nam je prijateljstvo bitno i da li je vredno požrtvovanja. Ovaj put, *Activision*, jedna od najpoznatijih programerskih kuća izbacuje igru **Toy Story 2** za PC i Playstation konzolu i zaista je vredna pažnje. Zaplet je, kako u filmu tako i u igri, sličan prvom delu. Razlika je to što je glavni lik igračka-kauboj po imenu Woody kidnapovan od strane pohlepnog kolekcionara igračaka. Njegovu ulogu preuzima Buzz Lightyear, akciona figurica svemirskog junaka, inače Woodyjev najbolji prijatelj. Buzz ne može da se pomiri sa tim da je on samo još jedna igračkica u kući dečaka Andyja, pa živi u uverenju da je poreklom iz svemira. Ipak, preuzima odgovornost da spase Woodyja. Pridružuju mu se ostale igračke i potraga počinje. U igri postoje inserti iz filma i najzad, to je platforma u potpunom 3D okruženju za razliku od prethodnog 2D dela. Glavni meni izgleda šarenoliko i prati ga muzika "You got a friend in me" poznata iz prvog "Toy Story". Pošto startujete igru, dobićete mapu lokacija nacrtanu voštanim bojicama (što izgleda veoma simpatično) i prva po redu je Andyjeva kuća. Najpre ćete primetiti sjajnu grafiku prepunu kolorita i odličan engine likova. Pogled je iz trećeg lica, međutim ugao kamere se može promeniti u opcijama (aktivna i pasivna kamera). Pred vama je cela kuća za istraživanje a ciljeva ima puno. Jedinstveni cilj svakog nivoa je da nađete pet Pizza Planet tokena. Dobijate ih tako što pomažete igračkama da nađu svoje izgubljene stvari. Buzzove sposobnosti prevazilaze običnu igračku, jer od oružja on ima više vrsta lasera različitog razornog dejstva, turbo skok koji izvodi zahvaljujući krilima i *Twister* sposobnost. Njegove akrobacije su kao stvorene za platformu, jer se vere uz konopce i šipke, ima sjajan odraz za jednu igračkicu i dosta je fleksibilan što ćete posebno osetiti ako igrate sa uključenom analognom kontrolom. Protivnici su uglavnom druge igračke (roboti, letelice, razni električni aparati...) koje iz izvesnog razloga žele da spreče Buzza u potrazi. Zašto? Siguran sam da ni programeri nemaju odgovor. Uglavnom, oni su tu da Buzzu zagorčaju život i da igru učine zanimljivijom. Na putu sakupljate zlatnike i izvestan broj novčića doneće vam jedan Token. Lokacije su uglavnom gradske sredine i kreću se od mirnog Endyjevog susedstva do prometnih ulica i prodavnica uključujući i "Pizza Planet" piceriju. Dakle, imaćete priliku da saznate kako se igračke snalaze u jednoj takvoj, za njih potpuno nepoznatoj sredini. Nakon dve-tri lokacije sledi obračun sa Bossom, tipično za ovaj žanr. Spomenuo sam da je pogled iz trećeg lica ali sem njega imate i sve popularniji pogled iz prvog lica koji omogućava lakše nišanjenje. Mete, tj. protivničke igračke su automatski locirane zahvaljujući Buzzovoj svemirskoj tehnologiji. Biće problem dok se ne naviknete na problematično Buzzovo trčanje, jer je prebrz i često će ovo biti razlog padanja sa platformi. Skok je takođe neprecizan i ako ne poznajete dovoljno ovaj tip igara to će predstavljati problem. Često će se desiti da promašite platformu jer vam se učinila preblizu ili predaleko što je, naravno, slučaj i u drugim igrama ovog tipa. Texture povremeno nestaju ili se međusobno prelamaju što je, kao što rekoh, slučaj i kod drugih igara.U PC varijanti ovaj problem skoro i ne postoji. To je sve što treba da znate o manama. One su minimalne i prosečnom igraču neće stati na put.

Ako ste spremni za još jednu avanturu, obavezno probajte ovo *Disneyjevo* i *Pixarovo* ostvarenje namenjeno svim uzrastima i shvatićete; to je pravo rešenje.



Na PC-u je Toy Story 2 apsolutno isti osim naravno grafuike koja je definitivno detaljnija i lepša. Što je najčudnije prisutni su isti grafički bug-ovi koji se tiču providnih zidova.

Sve u svemu isto ostvarenje na drugoj platformi.

THE IgroMe®

Žanr: 3D platforma

+ Simpatično
− Zamara

Minimum: P200MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	84%
Zvuk	75%
Muzika	92%
Igrivost	79%
Atmosfera	87%

84%

THE IgroMe®

Žanr: Platforma

+ Armosfera iz filma
− Neprecizne kontrole

Broj igrača:	1
Broj blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola:	+
Povezivanje:	-
MultiTap:	-

Grafika	91%
Zvuk	79%
Muzika	82%
Igrivost	85%
Atmosfera	89%
System:	PAL + NTSC +

85%

SONY PC

konzole i dodatna oprema
preko 600 naslova za SONY PlayStation
PC igre, programi i enciklopedije
pitajte za VP cene!

Zmaj Jovina 38, Beograd
tel. 011 / 620-412 064 / 12-12-076

PC

PlayStation

Vigilante 8: 2nd. Offence

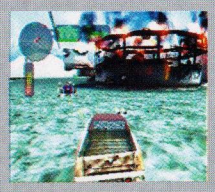
PlayStation

Domiz Milos

***Singletrac* je bio vodeća firma što se tiče Car Combata (borbe automobila) jer je i sam izmislio Car Combat.** Rogue Trip **je izašao '98. i tada je *Singletrac* prodao prava na** Twisted Metal **kompaniji *989 Studios* koja nema pojma šta je Car Combat. *Activision* je to iskoristio, i '98. izbacio** Vigilante 8**, koji je posedovao sve aspekte i atribute pravog Car Combata. Sada zadaje udarac** Twisted Metalu 4 **nastavkom sjajnog** Vigilantea**. Da li je** Vigilante 8 2nd. Offense **bolji od** Twisteda 4**? Na vama ostaje da pročitate ovaj opis i prosudite sami.**

Igra dolazi od fantastičnog *Activisiona* koji je, naravno, napravio i prošli deo. Priča se nastavlja na prošli deo. Naime, "Vigilantes" (osvetnici - dobri momci) su uspeli da istrebe većinu terorističke bande "Coyotes" (kojoti - loši momci) tako da sada mirno lutaju auto putevima. Slick Clyde, vođa "Coyotesa", se nalazi u dalekoj budućnosti, tačnije u 2015. godini u gradu Omar, tako što je uz pomoć vanzemaljske narukvice prošao kroz vreme. Ali njegov grad se sada raspada zahvaljujući "Vigilantesima" koji su spasili Ameriku od "Coyotesa" (ne znam koga više da volim!). Ukrao je mašinu za putovanje kroz vreme i sa svoja dva pomoćnika vratio se u 1977. godinu, tačnije 15. septembra, ne bi li okupio svoju bandu, osvetio se "Vigilantesima" (osvetio osvetnicima?) i tako sačuvao svoju vlast u Omaru. Obavezno odgledajte intro jer će vas on grafički uvesti u celu priču. U opcijama možete detaljno pogledati detaljno objašnjenje svega šta se dešavalo proteklih nekoliko godina. Animacije, kao i sam intro su odlične, u full screenu i ima ih puno - sa svakim likom su drugačije, tako da vredi prelaziti igru više puta. U igri postoji 18 automobila i svi se razlikuju, od izgleda do specijalnog oružja. Na primer, đubretarski kamion koji hvata protivnika, ubacuje ga u svoju seckalicu i izbacuje nazad, mustang sa munjama...

Sva vozila poštuju zakone fizike tako da nema letenja u vazduh od obične skakaonice. Oružja ima šest, ali zato kombinacijom dugmića svako oružje ima tri efekta. Uzmete mortar i umesto da ga normalno izbacite, uradite dole, dole, gore, mitraljez i izbacićete vatreni mortar koji ostavlja kratere, ili dole, dole, dole, mitraljez i izbacićete zeleni mortar koji će prevrnuti protivnika naopačke. Sva oružja imaju tri kombinacije koje se završavaju na dole, gore i desno. Dakle, mortar počinje na dole, dole a završava se na dole, gore ili desno za različite efekte i uvek morate da opalite mitraljez na kraju kombinacije da bi ste ispalili oružje. Evo početnih kombinacija za sva oružja: interceptor projektili - gore, gore; bulls eye raketice - gore, dole; sky hammer mortar - dole, dole; bruiser top - dole, gore; roadkill mine - levo, desno; brimstone bacač plamena - desno, levo. Zapamtite da za svaku kombinaciju treba određena količina municije. Na primer, za turbo projektil su potrebna tri projektila. Za ove kombinacije ne morate da držite selektovano oružje da bi ste izbacili neku kombinaciju.(npr. držite special dok pucate rakete). Ono što je najzanimljivije kod oružja je što se vide na vama, tako da ne možete sva da nosite (maximum je četiri). U toku nivoa možete skupiti neki od dodataka za vaše vozilo; točkove sa šiljcima za brže kretanje po snegu, hover koji vam postavi točkove horizontalno tako da lebdite i sub koji vam točkove pretvori u male rotore tako da možete da se krećete kroz vodu. U igri postoji i automobil Delorean tako da kada uzmete hover sa njim dobijate originalni automobil iz filma "Povratak u budućnost".



Nivoa ima 24 i zaista su veliki i različiti. Nabrojaću neke: nuklearna elektrana, rafinerija nafte na hladnoj Aljasci, čeličana... Na nekim nivoima ima objekata koji vam mogu pomoći , kao na primer kuka koja vas prenese na vrh planine na skijalištu. Svi objekti na nivou, od kuća do zgrada, su uništivi. Sve što treba jeste pucati kratko vreme. Najzanimljivije je to što ni na jednom nivou ne možete da poginete padom. Dakle, ne postoje rupe i provalije. Nećete poginuti čak ni ako upadnete u vodu. Samo ćete ispasti iz nekog tunela ili prolaza (nema stvaranja i teleportovanja vozila). Sva učitavanja su jako kratka.

Grafika u celini jako lepo izgleda, bolje od **Twisted Metala 4**. Svi automobili se presijavaju i veoma dobro izgledaju kada su delimično uništeni (otvoren gepek, slomljeni farovi...) što se može reći i za nivoe. Eksplozije su odlično urađene i mešane su: 2D i 3D. Vatre izgledaju isto tako dobro kao i dim i pozadinski efekti kao što su sunce, voda i lens-flare. Zvuk je odlično urađen, ima neku svoju oštrinu i jako lepo se čuje na zvučnicima. Muzika je mešavina rocka, technoa a ima i drugih tipova. **Vigilante 8** je prva igra koja ima mogućnost slušanja muzičkih CD-ova (posebno napravljeno). Kada počne igra, vi izvadite CD i stavite muzički, izaberete muziku i nastavite normalno. Ovo je jako korisno jer se muzika možda i ne svidi svakom.

Za sve ljubutelje pravog Car Combata, **Vigilante 8** i **Rogue Trip** su pravi izbor, ali ako ste ljubitelj **Twisted Metala** onda ne oklevajte da uzmete 4. deo.

THe IgroMe® **90%**

Žanr: Borba automobila 1

\+ Lakoća igranja

\- Sitni grafički propusti

Broj igrača:	1-2
Broj blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola:	+
Povezivanje:	-
MultiTap:	-

Grafika	88%
Zvuk	85%
Muzika	92%
Igrivost	93%
Atmosfera	91%
System:	PAL + NTSC +

Prva prodavnica video igara u Jugoslaviji

Royal Game Shop

PlayStation™

DVD VIDEO

SA PREVODOM

PC CD ROM

SA PREVODOM

VIDEO CD

29. NOVEMBAR 68 ab

011/762-947; 063/322-450

SVE NA JEDNOM MESTU

Kompletan asortiman potrošnog materijala svih svetskih proizvođača
Beograd, Strahinjića Bana 1
tel/fax: 638-604, 637-672, 638-142

Design Supplies

SB

Softbiro

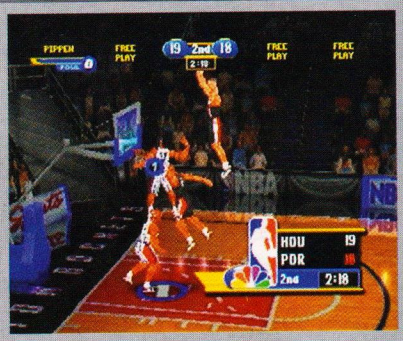
PlayStation

Kompletan lager
SONY PlayStation programa
Zmaj Jovina 29
tel: 626-464
180-673

PlayStation

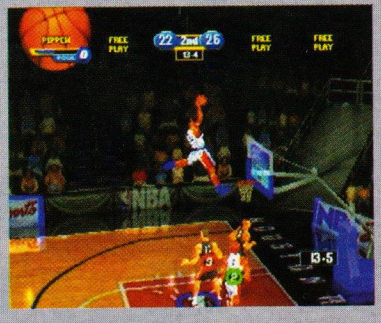
NBA ShowTime

Domuz Miloš



Grdno se varate ako mislite da se radi o još jednoj klasičnoj simulaciji košarke, jer pojam simulacija ne postoji ni u jednom trenutku ove igre. NBA Showtime **jeste arkada, ali nije obična. On je kompletna reinkarnacija legendarnog** NBA Jama**, i zaista, preneo je stari osećaj ali ovaj put u 3D okruženju.**

Igru je preradio *Midway* - ista programerska kuća koja je napravila **NBA Jam** 1996. godine. Svi znamo po čemu je karakterističan **NBA Jam**: basket "dva na dva", fascinantna zakucavanja kada poletite iznad koša i, naravno, brzina i šutevi od kojih vam se zavrti u glavi. Posledice svega ovoga su ogromna igrivost i zaraznost same igre. Dakle, svideće vam se igra, čak i ako ne volite sportove. Ako ništa drugo,



barem je probajte. U samu igru će vas uvesti klasičan NBA intro: snimci sa raznih NBA utakmica, razna zakucavanja... Klasično kao i u svakoj košarci. Pošto je teren u igri neverovatno mali, pravi haos bi nastao da se nalazi po pet igrača u svakom timu, pa je to rešeno igrom "dva na dva". Nakon par utakmica, shvatićete da vam je jedan saigrač sasvim dovoljan. Igra je poprilično jednostavna, a razlog tome je što ćete retko kad promašiti, pa čak i kada gađate sa kraja terena. Specijalni potezi su brojni i jedan od najzanimljivijih je zapaljena lopta koja je omogućena nakon tri zaredom data koša protivničkom timu. Tada vaši igrači postaju brži i preciznije gađaju dok vam protivnik ne da koš. Onda ste ga ugasili.

Grafika u igri je sasvim zadovoljavajuća.Timova ima isto onoliko koliko i u NBA-u. Znači, prvo izaberete svoj tim a zatim svoj duet. Najveća mana u igri su meniji koji će vas iznervirati nakon nekoliko utakmica (mene jesu). Imate određeno vreme da izaberete tim, a ukoliko ste pogrešili tim, ne možete da se vratite na početnu selekciju, što znači da ćete morati da igrate sa trenutnim timom pa zato pazite koji ćete tim da izaberete.Imate i opciju *Create player* ali iz nekog razloga ne možete da ubacite napravljenog igrača u neki tim, ili vam treba šifra. Teren na kome igrate je uvek isti, samo mu se menjaju znak i boje zavisno od tima. Engine igrača je poprilično dobar, svi izgledaju mišićavi i naravno, kao i u **NBA Jamu**, neki imaju ogromne glave. Ali sve je to zanemarljivo kada nabijete svom protivniku nekoliko zakucavanja. Jedine razlike između igrača su visina, boja kože i lice. Komentator postoji kao i u svakom drugom basketu i dizaće tenziju svojim komentarima. Zvuk u igri je pomalo mutan i siromašan za jednu arkadu. Stvarno su mogli malo da se pomuče. Muzika zvuči kao da je iz 80-ih godina i ima samo par tema koje se čuju kroz menije i neprestano ponavljaju. Ako posedujete Multi Tap dodatak, imate mogućnost igranja **Showtimea** do 4 igrača.

Atmosfera igre je totalno prenesena iz **Jama,** tako da onaj ko je igrao dotičnu igru, i svidela mu se, onda će mu se **Showtime** svideti još više. I pored navedenih mana ova igra zaslužuje visoku ocenu jer predstavlja pravo osveženje pored ovoliko simulacija, a i donosi svu onu akciju koju ste oduvek želeli od košarke i NBA u bilo kojoj igri. Dakle ako su vam zabava i akcija važniji od realnosti i simulacije onda je **Showtime** prava stvar za vas.

THe IgroMe®

Žanr: Arkadna košarka

+ NBA Jam u 3D
− Meniji

Broj igrača:	1-4
Broj blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola:	+
Povezivanje:	-
MultiTap:	+

79%

Grafika	80%
Zvuk	70%
Muzika	51%
Igrivost	94%
Atmosfera	90%
System:	PAL + NTSC +

PlayStation

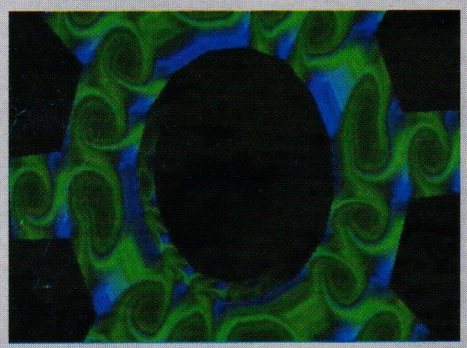
Music 2000

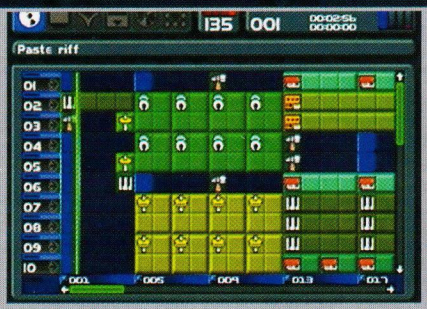
Goran Pešić

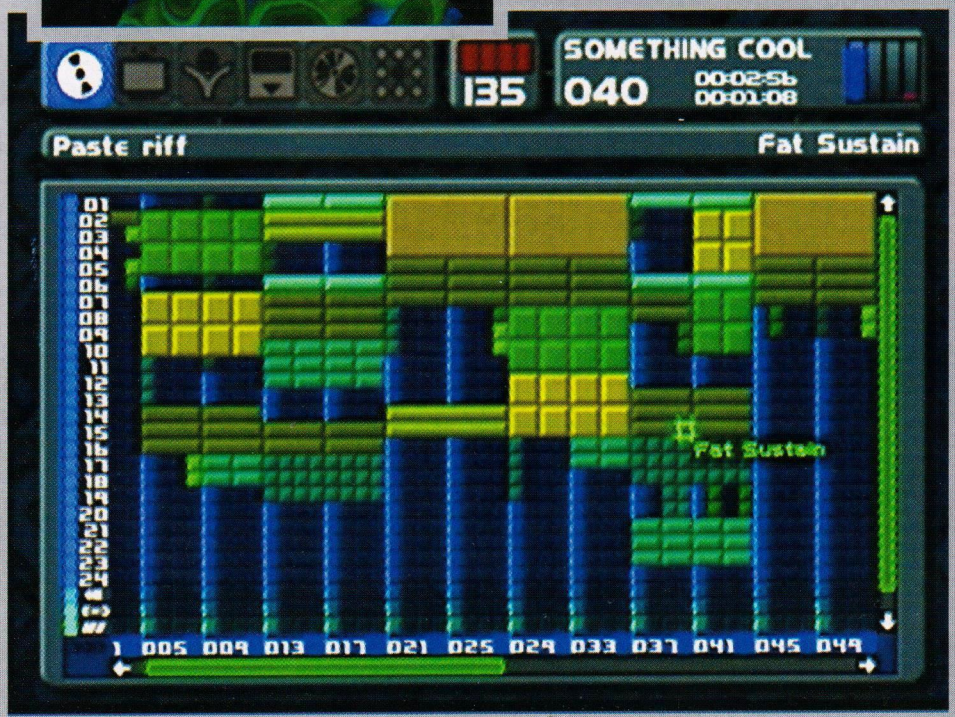
Programi za PSX su stvarno retkost i za ovih pet godina koliko je Sony na sceni, izašlo je svega nekoliko, nama manje ili više poznatih. Jedan od tih programa, sigurno i najbolji i najzanimljiviji je Music **- program za pravljenje muzike.**

Najpre, krivci za ovo delo su *Codemasters*, nama dobro poznata firma po igri **Collin McRae Rally**. **Music 2000** je u stvari drugi deo **Musica** (stvarno domišljat naslov) iz 1998. godine koji je zabeležio uspeh. Razlika između ova dva dela je minimalna. Sistem kreiranja muzike je ostao potpuno isti, međutim sada ima duplo više melodija, bas i vokal semplova. Uz pomoć ovog programa možete stvoriti bilo kakvu muziku i zaista, ograničenja nema a najbolje od svega, jednostavno je. Za kratko vreme ćete ukapirati sistem i bićete u mogućnosti da pravite zaista kvalitetnu muziku. Za potpun ugođaj ne bi bilo loše da imate dobre zvučnike sa još boljim mogućnostima basa a ako ne, barem odvrnite vaš TV do daske. Na samom startu programa postoji duži uvodni text koji će vam objasniti sve neophodne komande kojih ima zaista puno. Samim tim, mogućnosti su ogromne. Ako ga preskočite, ne brinite, jer ćete ovaj text imati uvek u toku igre (pardon, programa) u opcijama. Sledeće što će se pojaviti na vašem ekranu je glavna tabela podeljena na polja, na koju redate simbol-pločice, jednu do druge odnosno jednu ispod druge. Pločice su različite dužine, zauzimaju jedno, dva ili više polja, vertikalno ili horizontalno, što zavisi od dužine rifa. Dakle, rifovi su predstavljeni grafički kao pločice koje redate na tabelu u trajanju od preko 50 minuta dok vertikalno imate 24 reda i još četiri dodatna reda gde podešavate brzinu rifa ili cele melodije. E sada, glavni deo. Na raspolaganju su vam basevi, bubnjevi, melodije, zvučni efekti i vokali smešteni u nekoliko odseka, tj. nekoliko muzičkih pravaca (techno, trance, rock, house, beat...) Svi se međusobno razlikuju po instrumentalnom izvođenju, po imenu i broju. Dakle, napravljeno je za sve ukuse.

Da pojednostavim (da zakomplikujem!): uzmite jedan "bass line" rif i stavite njegov simbol na sam vrh tabele, ako želite da bude glavni duplirajte ga vertikalno a zatim ga horizontalno ponavljajte još koliko-vi-želite puta. U drugi red stavite bubnjeve jedne ili više vrsta i na kraju u treći red stavite melodiju koja će pratiti muziku i ponavljati se čineći refren. Takođe možete ubaciti zvučne efekte da upotpunite atmosferu ili staviti muški ili ženski vokal jednom ili više puta. Efekte možete napraviti uz pomoć "Edit riff" opcije u kopjoj takođe imate nekoliko odseka (bass, organ, rapping, guitar, singing). Svaku notu u ovoj opciji možete odslušati na 11, 22 i 44 khz. Kada spojite tri-četiri note vaš rif je gotov. Sve što treba da uradite je da gotovu pločicu ubacite u muziku. Sve korišćene rifove imate u inventaru tako da ih ne morate praviti sto puta. Sem što stvarate muziku, ovaj program vam pruža i mogućnost da stvorite 3D spot koji će ići u pratnji muzike. 3D spot se pravi u *Video track* opciji koja takođe pruža veliki broj 3D komponenti. U slučaju da vas mrzi da sami pravite video možete kliknuti na "auto-generate" video i za kratko vreme kompjuter (koji kompjuter!?) će vam napraviti spot. Za dva igrača služi opcija *Music Jam* u kojoj se možete takmičiti sa prijateljem u pravljenju kvalitetne muzike na jednostavan način - ritmičkim pritiskivanjem ili držanjem određenog tastera (verujte mi, zabavno je). Svaku melodiju koju napravite možete da sačuvate putem memorijske kartice gde joj dajete naziv (ime autora, tj. vas). U jukeboxu imate već 10 gotovih kompozicija i savetujem da ih odslušate da bi shvatili mogućnosti. Uz malo vežbe i vi ćete praviti slične. Jedina mana u celoj priči je nedostatak memorije (MB RAM-a), tako da možete koristiti oko 30 rifova. Nakon toga pojaviće se natpis da je memorija potrošena i da u slučaju da želite određeni rif morate da izbrišete bar jedan stari. Ali, 30 rifova je sasvim dovoljno, pošto ih možete ponavljati iznova i iznova i napraviti muziku dužine do 50 minuta (cela stvar bi bila poprilično monotona). Svaka čast *Codemastersu* na ovako sjajnom programu. Verujem i garantujem vam da će vam se **Music 2000** svideti i da ćete uspeti da napravite odličnu muziku. Za kraj, ako ste ljubitelj rocka, evo kratkog saveta za stvaranja odlične rock muzike: U *Rock* odseku nađite drum loops pod nazivom Rockbeat 1a, stavite ga u prvi red i ponovite ga horizontalno nekoliko puta. Zatim u drugi red ispod Rockbeata stavite Thick 1 koji se nalazi u *Melody* delu. Odmah do njega poređajte thick 2 i thick 3 i na kraju ponovo stavite thick 1. Sada ova 4 rifa zajedno ponovite nekoliko puta. U treći red stavite straight crash bubanj koji se nalazi u *Percussion* sekciji. Smestite ga ispod thicka 1 i ponovite ga vertikalno. Sada dobitnu kombinaciju pustite u celini i verujem da će vam se dopasti.







The IgroMe® **90%**

Žanr: Program za pravljenje muzike

+ Velike mogućnosti
− Nedostatak memorije

Broj igrača:	1-4
Broj blokova:	1
DualShock:	-
Analogna kontrola:	-
Povezivanje:	-
MultiTap:	-

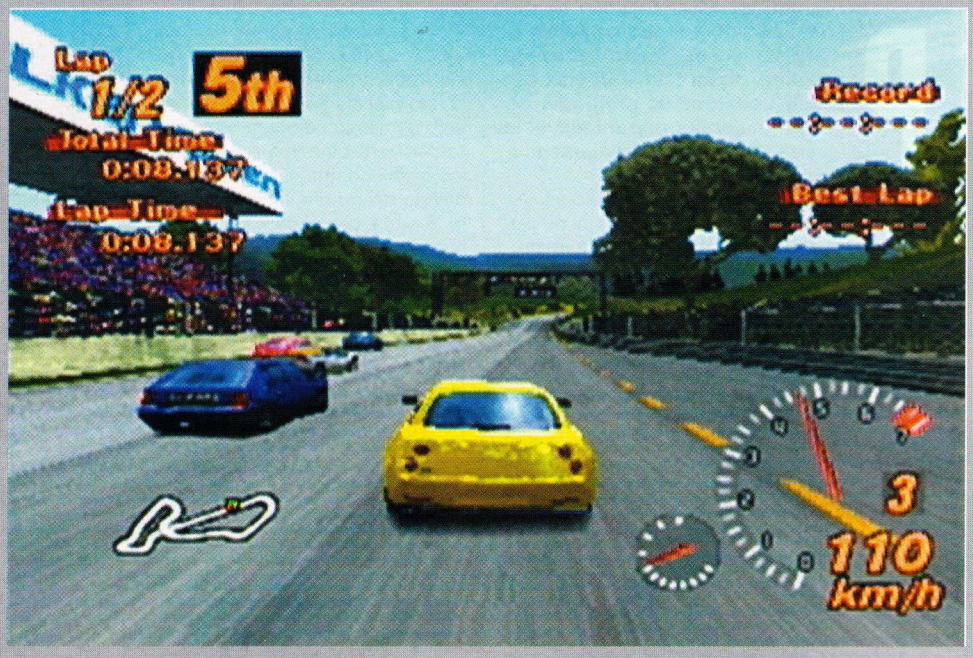
Grafika	81%
Zvuk	95%
Muzika	96%
Igrivost	94%
Atmosfera	80%
System:	PAL + NTSC +

Gran Turismo 2

PlayStation

Adrijano Brišček

Konačno je stiglo ono što smo svi mesecima očekivali. GT2 izgleda sjajno, zvuči još bolje i vozi fantastično. Gran Turismo je klasik Playstationa i već dugo je neprikosnoven na polju trkačkih simulacija za ovu konzolu. To svi znamo ali koliko Polyphony može da ode daleko ovog puta, i šta nas sve to čeka na dva diska najiščekivanije igre u poslednjih godinu dana? "Daleko" i "svašta" su odgovori na ova pitanja.



Oduševljenje povodom izlaska drugog dela najbolje vožnje svih vremena može da splasne samo u jednom momentu - kada igrač ustanovi da grafika nije napredovala u odnosu na prethodnika. Jedino poboljšanje vidi se u malo detaljnijim pozadinama staza, ali grafika GT-a je uvek bila jedna od najboljih na Playstationu, što je i sada slučaj bez obzira na minimalna poboljšanja u tom smislu. Eto, tu je otprilike kraj mana GT2 i sada slede samo hvalospevi.

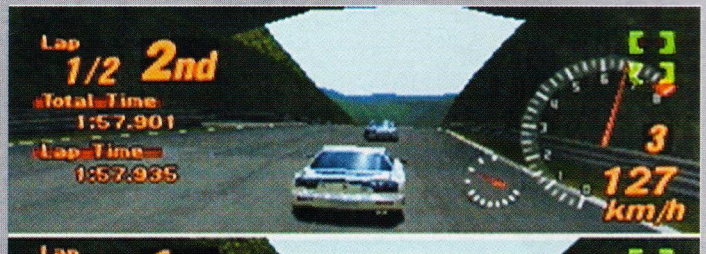
Gran Turismo 2 dolazi na dva diska sa kompletnim Arcade i Gran Turismo modovima kao i 39 proizvođača automobila. Da, da, dobro ste pročitali - 39 proizvođača automobila!!! Neke igre imaju ovoliko kola, ali Polyphony se odlučio da nam pored standardnih engleskih, japanskih i američkih modela predstavi i nove francuske, italijanske i nemačke proizvođače. Tu su sada Audi, Opel, Alfa Romeo, Mercedes-Benz, BMW, Fiat, Jaguar i mnogi, MNOGI drugi. Poznate kompanije poput Bridgestonea, Pirellija, Castrola su odlučile da se pošteno izreklamiraju u igri u koju su uprte oči celog sveta - mnogo je lepši osećaj kad se zakucaš u reklamu na kojoj piše GOODYEAR nego u neku Polyphony tablu ili neku sličnu samo-promotirajuću glupost.

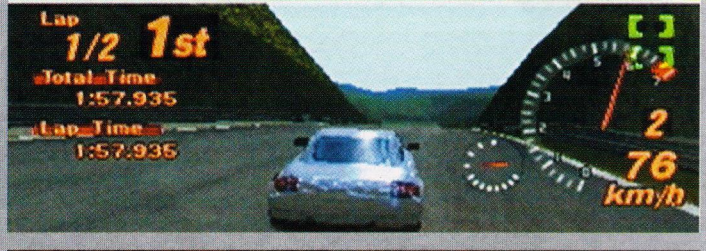
Dakle, konstatovano je da možete birati gotovo svaki automobil koji možete da zamislite ali sad se pripremite za lošu vest: nema Yuga! Znam da sad sedite u očaju i pomišljate na samoubistvo, ali Yuga nema pa nema, i umesto toga ćete morati da se zadovoljite Aston Martinom ili nekim

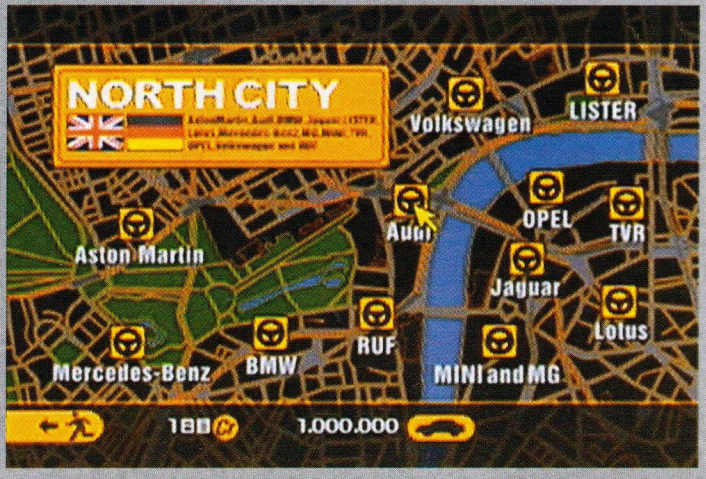
Chevroletom. Dobro, ako baš volite male automobile, tu su legendarni Mini Moris

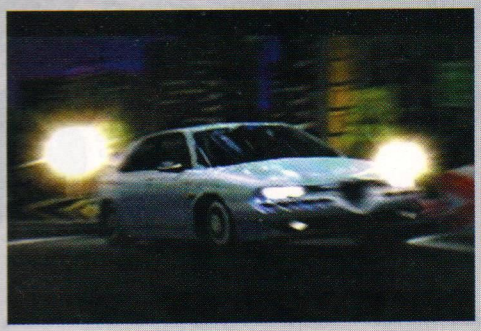
SHINE
playstation production
(063) - 72 - 20 - 27 (011) - 3236 - 354
MI SMO U STROGOM CENTRU GRADA

*kolekcija od preko 750 naslova
*brza isporuka i postom
*sve igre su na Verbatimu
*nove igre svake nedelje PAL i NTSC
*trazite besplatan katalog
*prodaja i iznajmljivanje sony-a









i Volkswagenova buba, kao i gomila sličnih maleckih automobila. Mnogima se nije dopalo to što je Gran Turismo imao većinom sportske automobile, dok su besne mašine bile delimično izostavljene. Zato sada GT ima i kola kao što su Vector i Jaguar kao i niz trkačkih modela već poznatih proizvođača koji će zadovoljiti vašu potrebu za brzinom.

Prvi CD sadrži Arcade mod koji vam omogućava da birate automobile bez kupovine i da ih vozite u arkadnim trkama, koje vam opet daju mogućnost otvaranja novih staza ako pobedite u bilo kom od tri ponuđena nivoa težine. Sve staze koje otvorite moći ćete da provozate i u 2-player battle i Time atack modu. Vožnja u dva igrača je standardno zabavna ali novina je da je i Time atack prilično zanimljiv. Uzeta je fenomenalna ideja iz Porshe Challengea koja se zove Ghost car. Poenta je u tome da je "ghost car" zapravo obris vas samog iz prethodnog kruga, koji vam ukazuje na napravljene greške kako biste popravili svoje najbolje vreme. Onog trenutka kad izvezete bolji krug od onog koji vozi "ghost car" on preuzima taj krug i sve tako. Ovo je zarazno koliko i semenke i čips.

Na drugom disku se nalazi ono što svi ipak najviše volimo, a to je Gran Turismo. Za one koji nikad nisu igrali igru (ako ih uopšte ima), evo kratkog objašnjenja Gran Turismo moda. Da biste uopšte učestvovali u većini takmičenja, morate biti vlasnik odgovarajuće dozvole koju dato takmičenje zahteva. Postoji šest dozvola koje treba da položite kako bi mogli da učestvujete u svim takmičenjima. Svaka dozvola se sastoji od 10 testova koji su uglavnom isečci iz raznih staza (samo su testovi poslednje, šeste dozvole vozе na celoj stazi).U zavisnosti od postignutog vremena možete dobiti zlatno, srebrno ili bronzano odličje ili uopšte ne položiti test. Bronza je prilično lako dostižna i dozvole ne bi trebalo da vam predstavljaju neki problem. Razlog za ovoliku lakoću dobijanja dozvola leži u tome što je GT VELIKA igra i nema potrebe da se zadržavate oko takvih trivijalnosti. (generalno pametan potez Polyphonyje). Ako ste položili sve testove, možete da počnete Gran Turismo. S obzirom na

jako skromne materijalne mogućnosti koje na početku imate, ostaje vam samo da kupite polovan automobil a ovog puta samo Japanci (East city) imaju izbor istih. Onda možete da učestvujete u nekom od brojnih GT takmičenja pod uslovom da vaš auto ispunjava uslove tog takmičenja. Najbolje je da idete na Special Event ili na stari, dobri Sunday cup, u kome možete da se iživljavate na bednim kolicima bez ikakvih ograničenja u pogledu vaše mašine. Pobedama u ovakvim takmičenjima zarađujete pare i onda možete da nadograđujete motor, kočnice, amortizere, gume, auspuh i ostale delove. Sve je to već standard koji je prethodni GT postavio, i nama je drago što se on održao, ali šta je tu novo? Mnogi su prvom delu prigovarali na malom broju staza i velike sličnosti koje su staze imale međusobno. GT2 ima staza koliko duša može da vam zaiska, i više od toga. Pored GT leaguea i Special Eventa koji bi i sami po sebi bili dovoljni tu su i Dirt Trial (vožnja reli modelima po dirt stazama) kao i Endurance mod (vozite po 50-ak krugova i dolazite u situaciju da vam se izližu gume pa vršite pit-stop). Tu su i taktike kao u Formuli 1(uvek je pitanje da li je pametnije zameniti gume ili praviti prednost). Pored nabrojanih, svaki proizvođač ima i svoje sopstveno takmičenje (neki i više od jednog). Ako ste namerni da kompletirate celu igru trebaće vam, dakle, puno vremena, strpljenja, živaca, vozačkog umeća i poznavanja automobila jer većina staza ima ograničenja u broju konjskih snaga tako da ste praktično uvek ravnopravni sa svojim suparnicima.

Najvažnija stavka čitave priče o Gran Turismu je ono što se čita ispod samog naslova igre: THE REAL DRIVING SIMULATOR. Ova rečenica najverodostojnije opisuje igru. Ne samo da su vizuelno sva vozila savršeno preslikana iz stvarnosti već se ta ista kola jednako realno ponašaju i na stazi. Kako će automobili skrenuti, zavisi i od njihove težine (koju gotovo osećate u ruci kad ih vozite) i od njihove dužine i njihovog kvaliteta. Zakočite malo pre krivine tek da ispravite mašinu a onda naglo stisnite gas da izvučete pravac i krivina je savladana. Probajte ovo u Need For Speed ili u nekoj drugoj vožnji i ima da gutate prašinu. Gran Turismo je uveo realnost i dubinu u Playstation vožnje i zato sada gospodari ovom konzolom. To je to.

Zvučni efekti u igri su sjajni. Zvuk motora je izvanredno dočaran. Ne samo da se razlikuje za svaki model već se razlikuje i za svaku nadogradnju tog modela. Na velikim brzinama odlično se čuje i fijukanje vazduha a udaranje u različite materijale se čuje različito. Muzika je i pored izostanka poznatih izvođača ostala sjajna. Uglavnom su tu instrumentali u "Deep Purple" stilu(slušaj "Sometimes I Feel Like Screaming"), i par puta sam se zakucao u ogradu slušajući melodije i ne obraćajući pažnju na igru. Sve u svemu, još jedan plus najboljoj trci.

Gran Turismo je ono što jeste, i zato ga treba imati čak i ako prezirete vožnje. Nema lepšeg načina da sebi poželite Novu godinu i zato samo uživajte čekajući GT2000.

THE IgroMe® 95%

Žanr: Simulacija vožnje

+ Gran Turismo 2
− Kola se ne oštećuju

Broj igrača:	1-2
Broj blokova:	4-15
DualShock:	+
Analogna kontrola:	+
Povezivanje:	-
MultiTap:	-

Grafika	94%
Zvuk	96%
Muzika	92%
Igrivost	97%
Atmosfera	96%
System:	PAL - NTSC +

System Exhaust Blower

Vladimir Dimitrijević

Kao i svaki opterećeni overclock-eri, čim smo ugledali nešto što ima u svom imenu Fan ili Blower, prigrabili smo i ovo parče obavezno-neobaveznog hardware-a. Potezi crni ventilator koji se ne kači direktno na procesor ili hladnjak na istom je definitivno primamljiva ideja iz jednostavnog razloga što se montira kao kartica u PCI/AGP/ISA slotu. Naravno namena ovog ventilatora je pre svega da odvodi višak emitovane toplote sa vaših overclock-ovanih grafičkih koje se nalaze u AGP slotu. Naravno toplotu možete odvoditi sa neke druge kartice kao što je modem ili mrežna karta.

Pakovanje i nije baš neko, što se može reći i za izradu samog kućišta ventilatora. Jedini metalni deo koji možete naći na ventilatoru je deo koji je okrenut ka zadnjem delu kućišta i kroz koji u stvari odlazi topao vazuh. Sam ventilator radi na 12V što je standardni napon za periferije tipa hard diska, iz čega možete zaključiti da se kači na power konektor za hard disk-ove. Ventilator radi na 0.15A i troši 1.8W. Sve u svemu lepe specifikacije.

Naravno odmah smo prionuli na testiranje. Instalacija laka i bez problema. Nakon pokretanja nivo šuma koji dopire iz kućišta nije bio ništa veći nego li pre montiranja ventilatora. Količina vazduha koja se preko ventilatora izbacivala van kućišta obećavala je dosta. I zaista, ukoliko je sve u redu ovaj ventilator će vršiti svoju funkciju i vredeti 30 filatelističkih jedinica (FJ) koliko ste uložili u njega. Definitivno će pospešiti hlađenje uvek pregrejanih grafičih kartica i uopšte unutrašnjosti kućišta.

Sve bi ovo bilo lepo da nije jednog malecnog problema. Ukoliko se položaj čipa i hladnjaka sa grafičke kartice ne poklopi sa položajem samog ventilarora imaćete smanjenu efektivnost, pri čemu je kupovina ovog dela hardware-a dovedena u pitanje. Najbolje je da pri kupovini "jednostavno" ponesete svoju grafičku karticu i prislonite je na fan ne bi li utvrdili da li se položaj hladnjaka na kartici i fan-a poklapaju.

Za razliku od dodatnog Fan-a za kućište koji košta oko 20 FJ i koji pospešuje hlađenje celokupnog kućišta, ovaj Blower će vam poslužiti da direktno hladite kartice koje se greju.

fan smo dobili ljubaznošću OPTIMUS-a 011/404-543

Enel UPS 700

Željko Đurić

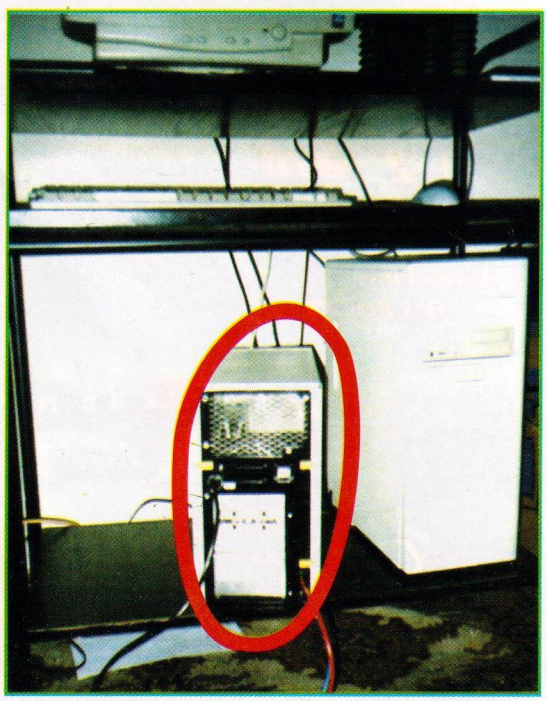
Kako je krenulo svi smo očekivali da će nam ove zime trebati UPS-evi. Međutim, za sada se i nisu pokazali tako neophodnim. Bar ne za obične smrtnike. O kvalitetima UPS-a je izlišno raspravljati za bilo koga kome od neprekidnog napajanja električnom energijom zavise bilo kakvi važni podaci, ali ako je vaša najveća šteta brisanje poslednje save pozicije, to nije uređaj za vas. Naravno ne treba zaboraviti ni to da vas UPS oslobađa razmišljanja o naponu struje i raznim poremećajima u faznost, snazi i ostalom.

Prvo smo na testiranje uzeli jedan UPS domaće radinosti Enel UPS 700. Glavne karakteristike koje nodvajaju ovaj model od recimo sličnog APC-ovog uređaja su:

- Značajno niža cena. Nažalost, baš iz tog razloga kvalitet izrade nije baš na najvišem nivou, iako je uređaj konstrukcijski simpatično rešen. Transformator i sve sem baterije se nalazi u mini AT kućištu koje će vam se lepo uklopiti u radnu okolinu.
- Baterija (automobilski akumulator) je ono što će definitivno štrčati ako je ne zavučete negde.
- Priključci za napajanje su kod ENEL-ovog modela standardni, te ćete na njega moći da priključite i neki drugi uređaj tipa TV a ne samo računar, monitor i štampač. Ako imate akumulator velikog kapaciteta , ta mogućnost itekako znači jer možete da pustite i neki radio ili nešto slično ako vam postane suviše tiho u toku rada.
- Šum u toku korišćenja je na dosta višem nivou na ENEL-u jer u toku rada u mraku i tišini prouzrokovanom nedostatkom struje to se itekako čuje.
- Komunikacija sa računarom je odgovarajuća samo u slučju APC, jer je on serijskim portom povezan, pa šalje podatke o stanju baterija i čak po potrebi gasi računar. Na ENEL-u je to rešeno tako što se nekih dva minuta pre prestanka rada čuje pištalica.

ENEL UPS je soldan izbor koji bez obzira na lošiju finalnu izradu, svoju glavnu namenu radi korektno. Kod nas je sa akumulatorom od 65 Ah držao dva računara preko 3h. APC -ov uređaj sličnih karakteristika košta nekoliko puta više, iako su po pitanju pouzdanosti na istom nivou, pa ko šta voli nek' izvoli.

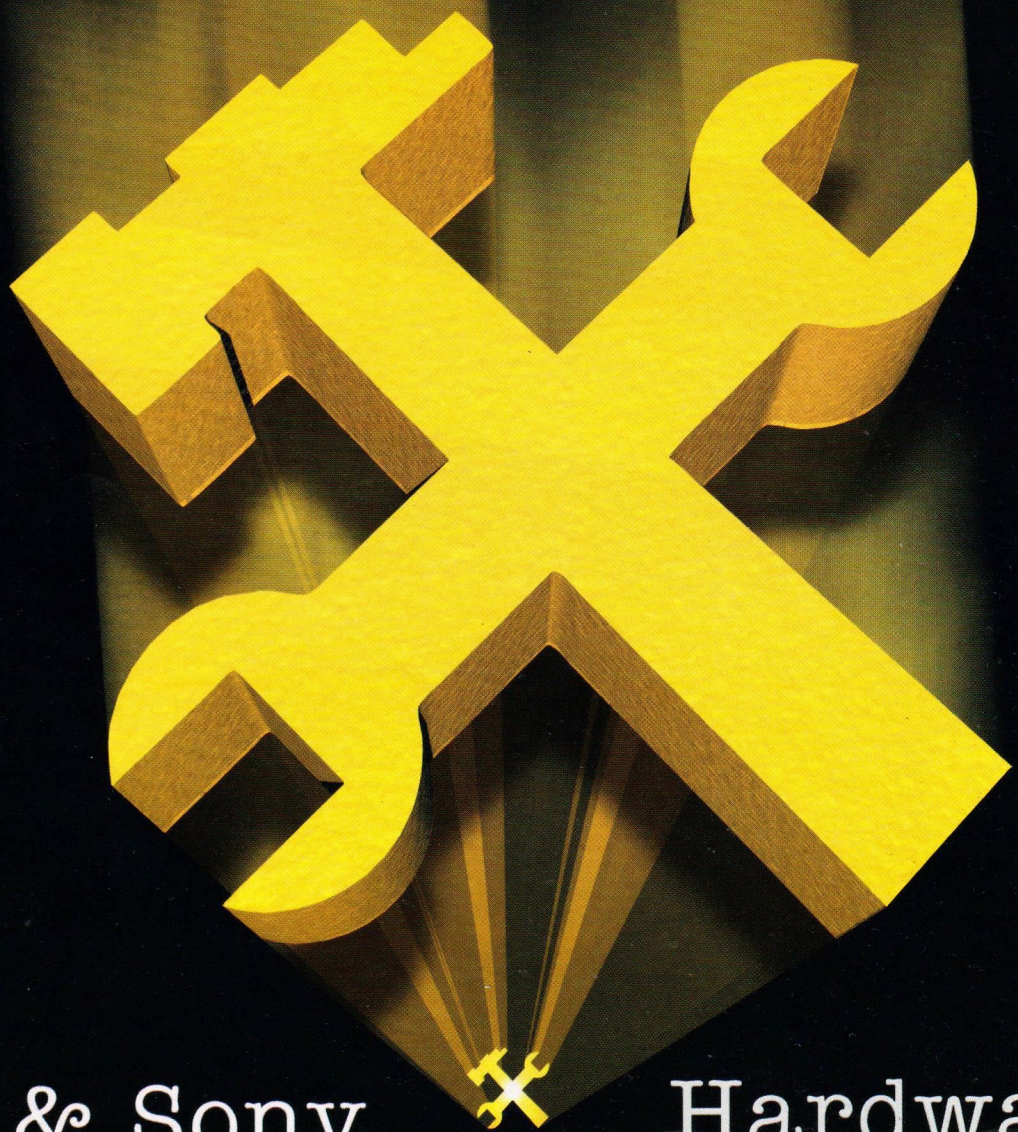
ENEL UPS 700 smo dobili ljubaznošću ENEL-a 011/311-13-86



SVETEXNIKA
a digital solution

CD
klub

IGRE
i Software



PC & Sony

Hardware

POČEV OD 2000 NAŠ SOFTWARE TEAM VAM NUDI
I IZRADU SOFTWARE-a PO NARUDŽBI
KAO I DOWNLOAD FAJLOVA SA INTERNETA

2000

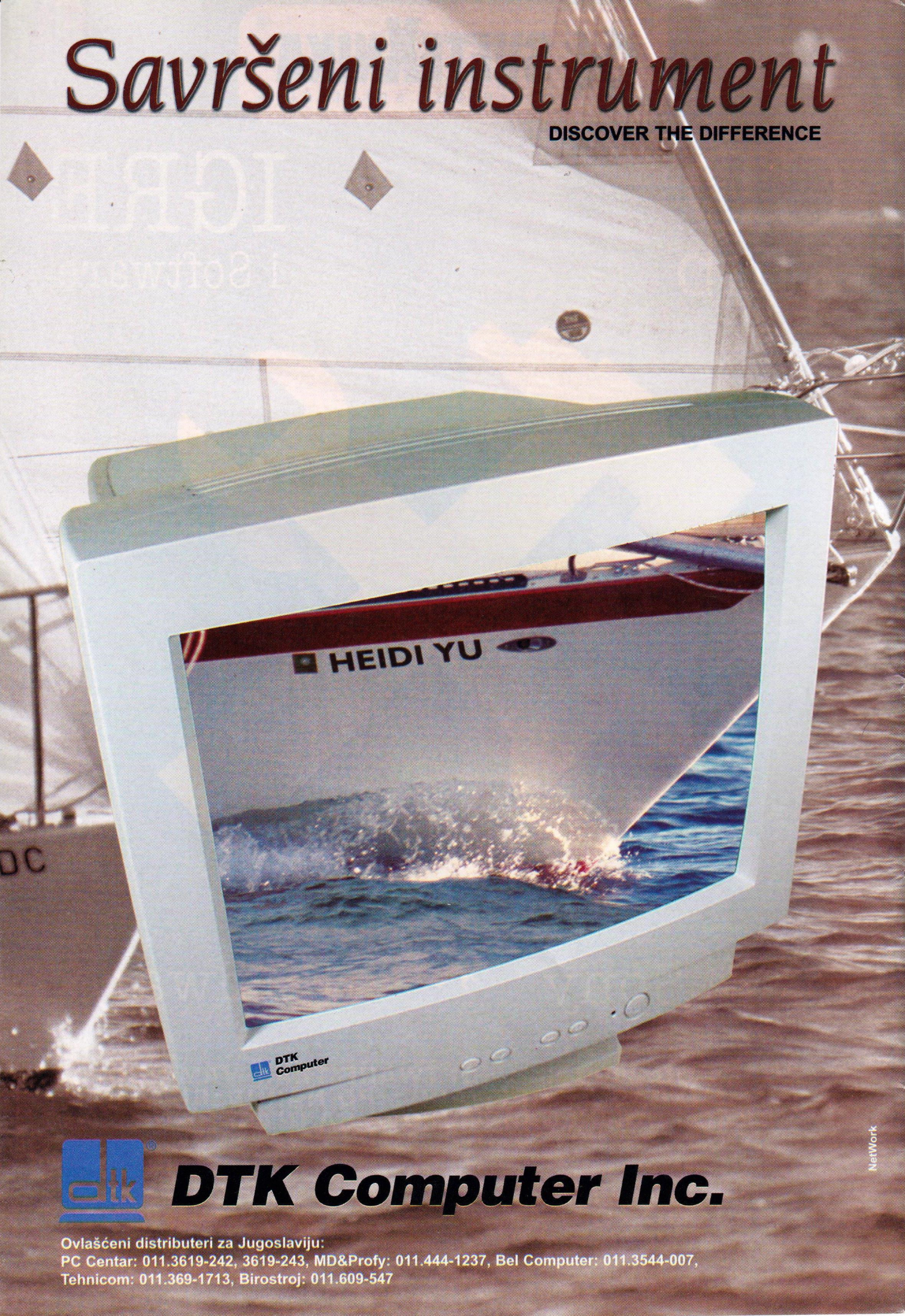
tel. 011 3343 717
ul. General Ždanova 2
e-mail: svetehnika@hotmail.com

SVETEXNIKA
a digital solution

design by: Jež

Savršeni instrument

DISCOVER THE DIFFERENCE



DTK Computer Inc.

Ovlašćeni distributeri za Jugoslaviju:
PC Centar: 011.3619-242, 3619-243, MD&Profy: 011.444-1237, Bel Computer: 011.3544-007,
Tehnicom: 011.369-1713, Birostroj: 011.609-547

NetWork

ATI & ATI

Marko Ćilić

Odavno nismo bili u prilici da probamo neku grafičku kartu koju je proizvela renomirana kanadska kompanija *ATI*. Prilika se konačno ukazala i na test smo dobili dve ATI-jeve kartice. Jedna je namenjena igračima i ozbiljnijim korisnicima, ona nosi naziv Rage Fury 128., dok druga ima naglašeni multimedijalni karakter. Njeno ime je All-In-Wonder 128 i pored toga što je reč o 3D akceleratoru, ova karta na sebi ima integrisan TV tjuner.

Obe karte su bazirane na grafičkom čipu Rage 128. *ATI* sam razvija čipove za svoje kartice (kao npr. Matrox), što je mač sa dve oštrice. Tačno je da tako ostvaruju potpunu kontrolu nad svojim proizvodima, ali u većini slučajeva, ti čipovi tehnološki zaostaju za proizvođačima čipova koji svoje proizvode prodaju drugim kompanijama, koje ih opet ugrađuju na svoje kartice (primer je *nVidia* koja svoje čipove prodaje *Creativeu*, *ELSA-i*, *ASUS-u* itd.).

Rage 128 je relativno stariji model (kao i ove dve kartice), koji se pojavio nešto pre nVidia TNT2 čipa (otprilike marta '99.). Kada je izašao, pratili su ga nedovršeni drajveri za karte na kojima se nalazio, a ubrzo je došao TNT2 i pregazio ga. Njegova brzina je slična onoj koju daju karte sa TNT čipom, mada negde TNT i pobeđuje (doduše, negde i gubi). Postoje dva modela ovog čipa, VR i GL, a na obe karte se nalazi GL (malo jača) verzija.

Fury ima 32MB *Samsungove* memorije čija je brzina 7ns. Zanimljiva je veličina Rage 128 čipa. On je jedan od najmanjih koje smo videli, a to je postignuto zahvaljujući primeni 0.25-mikronske tehnologije izrade. Hladi ga takođe maleni hladnjak bez ventilatora. RAMDAC radi na 250Mhz, što je sasvim dovoljno, ali malo za današnje karte koje imaju 300 ili 350Mhz. Zanimljivo je da nijedan program za regulisanje takta grafičke karte koji smo imali nije uspeo da otkrije tačnu frekvenciju corea i memorije, ali smo od *ATI*-ja saznali da core radi na 100MHz, dok je takt memorije ostao nepoznat. Zbog svega ovoga, overclock nije moguć. Lista hardverski podržanih efekata je veoma dugačka i po tome Rage 128 može da se nosi sa bilo kojim čipom koji se trenutno proizvodi. Rage 128 (a sam tim i **Fury** i **All In Wonder** na kojima se nalazi) daje perfektnu sliku u 2D. *ATI* je po tome odavno poznat, i kao kod Matroxa, slika u 2D je vrhunskog kvaliteta. To ga čini odličnim za rad u grafičkim programima (recimo *Photoshop*). Rage 128 ima odlično hardversko DVD dekodovanje, i na tom polju stoji rame uz rame sa najnovijim grafičkim čipovima. Treba pomenuti da *ATI* uz obe kartice isporučuje i odličan sopstveni DVD plejer, što samo pokazuje koliko su oni ozbiljno shvatili DVD tehnologiju.

Sada dolazimo i do možda najvažnijeg dela - šta ove dve kartice mogu da pruže u 3D-u? Kao što smo rekli, hardverski je podržan ogroman broj efekata, i sam Rage 128 ima veliki potencijal, ali nije propraćen odgovarajućim drajverima. U OpenGL-u sve je u najboljem redu (i solidna brzina i kvalitetna slika), ali je zato D3D katastrofalan. Kada su ove dve karte izbačene, drajveri su bili nedovršeni, a stanje se popravljalo sa svakom njihovom revizijom. Ipak, ni sada, skoro godinu dana od izbacivanja, kvalitet drajvera (prvenstveno se misli na D3D) nikako ne zadovoljava. Tako je moguća pojava raznih anomalija - da se neki objekti prikazuju samo kao crni kvadrati i slično. Klasičan primer je igra **Driver**, u kojoj ta nedovršenost dolazi do kulminacije. Ivice automobila su veoma krzave, a ponekad, kada se u kadru nađe više objekata, dolazi i do velikog usporenja. Povrh svega, po ekranu se pojavljuju čudne tačkice, obrazujući nekakvu za očl veoma zamornu. Ovo je i najveći minus, jer, koliko god ove dve kartice u teoriji mogu da daju, loši drajveri u praksi to oduzimaju. **Fury** na sebi ima i kompozitni i S-video izlaz, a ako nemate neki od njih, uz obe kartice stiže i adapter za SCART priključak koji možete ukačiti na TV ili video.

All In Wonder 128 nastavlja seriju koja je počela modelom **All In Wonder PRO** (sa ATI Rage PRO čipom). Cilj je bio napraviti kartu koja će objediniti 2D/3D grafiku i TV tjuner. **All In Wonder PRO** je prošao više nego zapaženo kod nas, a veliki broj azijskih kompanija je pokušao da napravi istu kombinaciju, ali je sve to bilo sa daleko manje uspeha nego u slučaju *ATI*-ja. **All In Wonder 128** ima više memorije i drugi grafički čip u odnosu na stari **PRO** model - sada je tu 16MB memorije i Rage 128.

TV tjuner koji je ugrađen veoma kvalitetan (proizvođač je isti kao kod **miro PCTV**-a). Perfektna slika u 2D je prisutna i na ovoj karti, a to je voma važno za ugrađeni TV tjuner. I **All In Wonder 128** ima istih problema sa drajverima kao i **Fury**. Ako ga gledamo kao TV tjuner, možemo samo da žalimo što ne postoji zaseban model, jer on nadmašuje skoro sve tjunere koji se mogu naći na tržištu. Programi koji prate te funkcije karte su zaista izvanredni i omogućavaju da izvučete maksimum iz nje. Pored gledanja TV-a, vrlo lako možete na presnimiti neki film sa kasete na hard disk, ili pak snimati nešto (opet recimo film) direktno na kasetu dok ga gledate na monitoru. To je sve omogućeno S-Video i kompozitnim ulazom/izlazom. Ako planirate da kupite grafičku kartu i TV tjuner, ovo predstavlja najjeftinije rešenje.

Čipom Rage 128, *ATI* se donekle iskupio za prethodne neuspehe, ali to je u velikoj meri pokvareno nedorađenim drajverima. **Fury** je solidna karta, mada ju je vreme ipak pregazilo, jer sada ima mnogo boljih rešenja za te pare. **All In Wonder 128** je veoma konkurentan i teško da ćete moći da nađete jeftiniju grafičku kartu i TV tjuner tog kvaliteta. Ipak, možda će nekome zasmetati malo lošije 3D performanse. ATI je izbacio **Rage Fury MAXX** koji na sebi ima dva Rage 128 čipa, i nadamo se da do njega nećemo stići prekasno, kao u slučaju ove dve karte.

ALL In Wonder 128 i Fury smo dobili ljubaznošću Comtrade 011/311-20-60

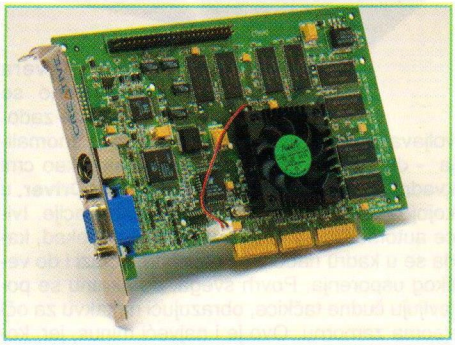
Šta DDR GeForce 256?

Marko Cilić

Posle tri GeForce karte sa SDRAM memorijom stigle su nam i dve sa ultra brzom DDR memorijom. U pitanju su ELSA Erazor X2 (na kvadrat) i Creative Annihilator PRO. Mi smo među prvima imali priliku (a i veliko zadovoljstvo) da ih testiramo, kao i da se uverimo šta sve može toliko hvaljena DDR memorija.

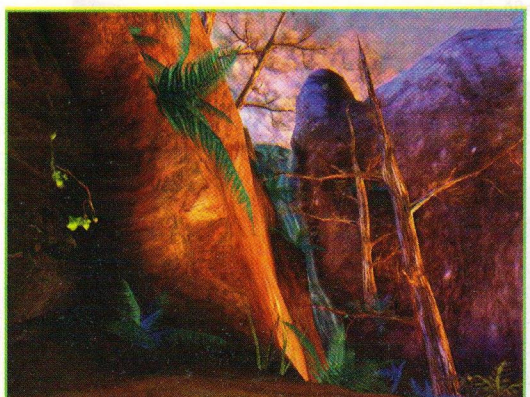
ELSA Erazor X2

X2 (po fizičkom izgledu) uopšte ne liči na svog starijeg brata. Oblik karte je potpuno drugačiji od X-a. Takođe, hladnjak i ventilator na njemu su potpuno različiti, sa tim da je hladnjak nešto manji u odnosu na onaj na X-u. Ipak sve razlike nisu preterano bitne u poređenju sa razlikom u memoriji. X ima 32MB SDR (Single Data Rate) SDRAM memorije (postoji i SDR SGRAM memorija, i to joj je pravi naziv ali se u praksi koristi samo naziv SDRAM ili SGRAM a ne i ono SDR ispred jer je do sada svaka memorija bila takva). X2 ima 32MB DDR (Double Data Rate) SGRAM memorije (Samsung radi na razvoju svojih DDR SDRAM memorijskih čipova). DDR predstavlja novu memoriju koja ima bandwidth (najjednostavnije rečeno propust podataka) od čak 4.8GB/s dok standardna SDR memorija ima bandwidth od "samo" 2.6GB/s. Ovo je zaista fantastično povećanje, jer je propusna moć DDR memorije praktično duplo veća. U teoriji ta prednost bi posebno trebala da se ispolji u rezolucijama preko 1024x768 mada se i u nižim rezolucijama stiče određena prednost. Takođe, karte sa DDR memorijom imaju veliku prednost u 32-bitnom renderingu. Proizvođač memorije na ovoj karti je Infineon (koji za sada i jedini proizvodi DDR memoriju), a brzina je 6ns. Po defaultu ona radi na zapanjujućih 300MHz. To je efektivni takt, ali u stvari DDR SGRAM memorija na ovoj karti radi na 150MHz. Takt procesora GeForce-a je kao i na X-u 120MHz, a RAMDAC takođe radi na 350MHz. Lista hardverski podržanih efekata sa neizbežnim T&L-om na čelu je i kod ove karte upotpunjena S3TC (prema System info-u u 3D Mark-u 99 i 2000), a o tome da GeForce podržava S3TC i dalje nema nikakvih informacija od nVidie. nVidia je pokazivala grafikonima u teoriji da će se najveća prednost DDR memorije ispoljiti već u rezoluciji 1024x768 sa 32-bitnim renderingom. To se kod postignutih rezultata pokazalo i u praksi. U nižim rezolucijama (ispod 1024x768) X2 je postigao slične rezultate kao i ostale GeForce karte sa SDRAM memorijom, a već u rezoluciji 1024x768 sa 32-bitnim renderingom u nekim testovima stiče prednost i od 30%. Ovo svakako nije dobitak za bacanje, a oni koji imaju veće monitore i žele da se igraju (ili rade) u višim rezolucijama zabeležiće još veći dobitak u performansama. Šteta što pored Celerona 450MHz nismo imali i neki procesor sa više MHz (recimo preko 550MHz), zanimljivo bi bilo videti koliko bi se rezultati poboljšali. U svakom slučaju i ovaj dobitak u performansama je više nego dovoljan. Kvalitet slike je, kao što smo i navikli od ELSE, na najvišem nivou. Slika je veoma čista i oštra u 2D, i perfektna u svakoj 3D igri u kojoj smo je probali. Drajveri su veoma slični onima koji se dobijaju uz X-a, sa tim da nema dela za overklok karte. Preporuka i dalje ostaje za Detonator drajvere, mada ovi za X2 ni u kom pogledu ne zaostaju preterano za njima. Ova karta se može lako overklokovati, ali samo pod uslovom da imate najnoviju verziju nekog programa za overklok. U suprotnom, memorija će ostati na 300MHz dok je core kao i kod X-a moguće poterati i na 150MHz. Ako pronađete odgovarajući program moći ćete da takt memorije podignete do 330MHz. Većina ELSA karti na sebi ima barem TV izlaz, tako je i sa X2. On za razliku od X-a ima S-Video izlaz, a dobijate i adapter tako da ga pretvarate u TV izlaz. Za sve je zadužen Brooktree 869KRF čip, i



na vašem TV-u može da prikaže sve standardne rezolucije zaključno sa 1024x768. Uz kartu se dobijaju samo CD sa drajverima i veoma dobro uputstvo.

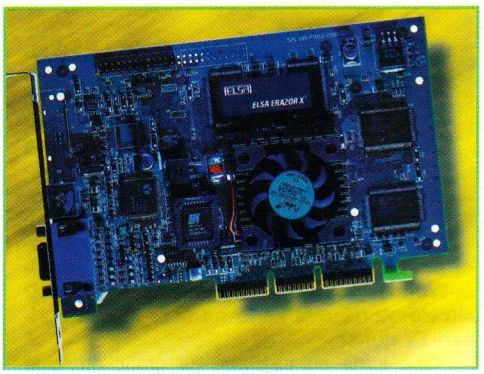
Na kraju je svaki komentar suvišan. Ovo je prva karta koja ima DDR memoriju na sebi i pokazalo se da su takve karte u potpunosti superiorne u odnosu na one sa SDR memorijom. X2 je trenutno najbrža karta koja se može naći na tržištu i kao takva zaslužuje preporuku, ipak ono što će je (bar za sada) odvojiti od kupaca je veoma visoka cena. U svakom slučaju ako želite najbolje performanse, uz uslov da izdvojite nešto više novca, vaš izbor pada na ELSA Erazor X2.



Annihilator PRO

Posle ELSA Erazor X2 na test smo dobili još jednu kartu sa DDR memorijom. U pitanju je Creative Labs-ova karta Annihilator PRO. Ovaj dodatak PRO u odnosu na "običnog" Annihilatora je zaslužen jer ga više nego ubedljivo prestiže u svakoj mogućoj prilici, a sve zahvaljujući DDR memoriji. Sa druge strane, to je već druga DDR karta, što govori (i raduje) da ne kasnimo preterano za svetskim tržištem.

Annihilator PRO izgleda identično kao i Annihilator. Znači sama karta, kao i hladnjak i ventilator na njoj su potpuno isti kao oni na



"običnom" Annihilatoru. Zanimljivo je da je ova karta praktično potpuno ista kao i Erazor X2. Sam pogled na vodove, čak i brojevi otpornika (potpuno, ali bukvalno potpuno, su isti) dovodi vas na razmišljanje da nije to ista karta samo su je potpisale različite kompanije. Postoji i logično objašnjenje za ovo. nVidia je razvila svoju referentnu DDR (a i SDR) kartu koju su praktično svi proizvođači usvojili nebi li njihove karte što pre izašle na tržište. Samo je ASUS malo duže radio svoju DDR kartu (V6800), što dovodi do zaključka da ona verovatno nije zasnovana na referentnoj nVidia karti. Zbog toga će razlike među DDR kartama biti male, ali ne treba sumnjati da su svi proizvođači modifikovali po nešto tako da nećemo gledati iste karte različitih imena proizvođača. Na Annihilator PRO-u se nalazi 32 MB DDR SGRAM memorije čiji je proizvođač Infineon, a brzina 6ns. Po default-u radi na 300MHz, a core kao i kod svih GeForce karti na 120MHz. Annihilator PRO nema TV izlaz, a mesto gde na X2 stoji Brooktree 869KRF, koji je zadužen za funkcionisanje TV izlaza, je ostalo prazno. Drajveri su zaista sjajni. Iako malo sporiji od Detonatora to u potpunosti kompenzuju brojem opcija koje je moguće podesiti. U potpunosti ćete obuzdati svoje čudovište, a direktno iz drajvera je moguće menjati takt memorije. Treba napomenuti da od ranije poznati unified drajveri rade i sa ovom kartom, tako da je i sa njom moguće igranje Glide igara, pored D3D i OpenGL koje se mogu igrati na svakom GeForce-u. Iako postoji dosta programa (tzv. GLide wrappera) koji imaju istu funkciju, Creative-ovi unfied drajveri taj posao ipak obavljaju najbolje, i to bez većih gubitaka u brzini. Zbog njih bi Annihilator PRO-u trebalo pogledati kroz prste na nedostatak TV izlaza. Memorija može da se overklokuje na 330, dok core radi odlično sve do 145MHz. Slika je odličnog kvaliteta i zaista bez ikakvih mana, kako u 2D-u, tako i u 3D-u. Po performansama Annihilator PRO je skoro izjednačen sa X2, mada generalno gledano X2 ipak ima izvesnu prednost. Uz Annihilator PRO stiže nekoliko CD-ova i uputstvo. Dobijate CD sa drajverima, CD sa demoima, i WinDVD player, a pomenuto uputstvo je veoma šturo ali će ipak poslužiti svojoj nameni.

Sada je odluka o nabavci DDR karte malo teža, jer postoje dva modela. Iako je za nijansu sporiji od X2, Annihilator PRO može bolje da se overklokuje, a nedostatak TV izlaza kompenzuje drajverima za Glide. Obe karte su daleko brže od svake karte sa SDR memorijom. Nažalost cena oba modela je zaista visoka, ali takve su i performanse koje pružaju.

ELSA ERAZOR X² smo dobili ljubaznošću List Computers-a 011/306-55-60
CREATIVE Annihilator PRO smo dobili ljubaznošću ComputerLand-a 011/361-0-945

List Computers

Tel/fax (011) 306.55.60
(011) 361.04.98
www.list.co.yu
e-mail: prodaja@list.co.yu

Konfiguracije

Paco p1-333

Procesor Pentium na 333 Mhz, Pentium ploča sa sa integrisanom zvučnom i grafičkom kartom, 32Mb memorije, 3.5" flopi, hard disk kapaciteta 4.3Gb, mini AT kućište, miš i tastatura, bez monitora.

660.-

David p2-i400

Procesor Pentium II, Celeron na 433 Mhz, brza Intel i810 ploča sa integrisanom zvučnom i grafičkom kartom, 32Mb PC100 memorije, 3.5" flopi, hard disk kapaciteta 4.3Gb, mini AT kućište, miš i tastatura, bez monitora.

795.-

Luke p2-i433

CPU Intel Pentium II Celeron na 433Mhz, standardna Intel BX matična ploča, 64Mb PC100 brze memorije, midi ATX kućište, hard disk od 13.0Gb, grafička karta sa 8Mb AGP, obavezni miš i tastatura, bez monitora.

1020.-

Quasar p3-i500

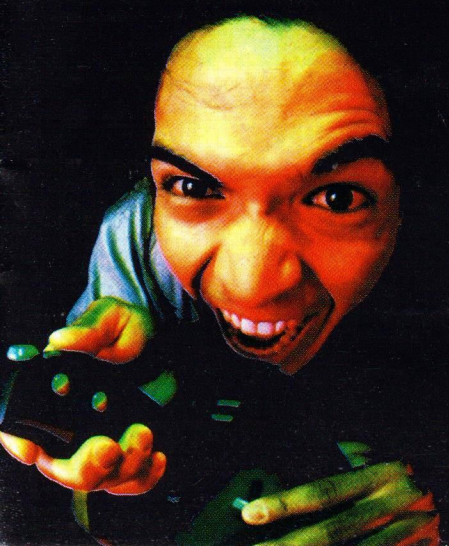
CPU Intel Pentium III 500Mhz, ploča Intel i820 Camino čipset (Supermicro), 128Mb PC100 memorije, hard disk Quantum od 13.0Gb, grafička karta ELSA Erazor X2 GeForce 256 DDR AGP sa 32Mb memorije i TV-izlazom, midi ATX kućište, miš, tastatura i flopi, bez monitora.

2330.-

Konfiguracija po želji

Naručite računar koji ćemo sastaviti specijalno po Vašim zahtevima. Izaberite sami svaku komponentu Vašeg računara. Sve komponente su od renomiranih proizvođača i vrhunskog kvaliteta. Svaki računar se detaljno testira i podešava pre isporuke.

ostanimo ljudi



TNT / TNT 2 / GeForce

Generic RivaTNT2 Vanta, 16Mb, AGP	145
Diamond Viper V770, RivaTNT2, AGP 16Mb / 32Mb	225/265
Diamond Viper V770 Ultra, RivaTNT2 Ultra, 32Mb, AGP	340
ELSA Erazor III Pro, RivaTNT2 Pro (Ultra), 32Mb, AGP	**340**
ELSA Erazor III Pro ViVo, 32Mb (Video In & Out)	420
ELSA Erazor X, GeForce 256, 32Mb, AGP	530
ELSA Erazor X² DDR, GeForce, 32Mb DDR, AGP, TV-Out	**650**
ELSA Revelator 3D naočare, kablovske	120

Voodoo

3dfx STB Voodoo 3, 2000 16MB, AGP	230
3dfx STB Voodoo 3, 3000 16MB, TV-Out, AGP	290
3D naočare iArt-3D, infracrvene (i za Voodoo)	175

Matrox / S3 Savage

Generic Savage 4 Pro, 8Mb / 16Mb AGP	100/120
Matrox G200 16Mb + TV Out expansion, AGP	285
Matrox G400 16Mb SH / 32Mb Single Head	245/345
Matrox G400 32Mb Dual Head, 32Mb AGP	**370**

Profesionalna 3D Animacija / CAD

ELSA GLoria Synergy II, 32Mb, AGP	390
ELSA GLoria XXL, 3Dlabs Glint MX+Gamma 16+24Mb, AGP	1750
ELSA GLoria II 64, nVidia Quadro, 64Mb, AGP	1770

Zvučne karte

TerraTec 128i PCI / Creative Soundblaster PCI128	55/60
Diamond Monster Sound MX300, PCI	120
Creative Soundblaster Live! Value, PCI / Live! 1024 Player	125/130
Terratec AudioSystem DMX, PCI	270
Creative Soundblaster Live! Full / Live! Platinum	380/440
TerraTec EWS 64XL Value Edition	570
TerraTec EWS 64XL, Full version	910
TerraTec EWS 88MT, 8-channel Hard disk Recording System	980
TerraTec m3po, CD & mp3 player, HQ Audio Decoder	860

CD / DVD

CDROM IDE 40x, NEC / Sony / Teac CD-540E	115/120/125
CDROM SCSI, Teac CD-532S 32x / Plextor UltraPlex 40x	150/205
CD pisač Rewritable, Teac CD-W54E,4x-4x-32x, IDE	**475**
CD pisač Teac CD-R56S 600 6x-24x, SCSI	440
CD pisač Teac CD-R56S 800 8x-24x, SCSI	**470**
DVDROM Pioneer DVD-104S / Toshiba	230/210

Modemi / ISDN

Modem interni Motorola 56K, V.90, PCI	50
Modem ELSA Microlink™ 56K, V.90 interni PCI (5 god. garancije)	**75**
Eksterni modem Diamond SupraMax USB, 56K V.90	**190**
Eksterni modem ELSA MicroLink 56K USB, V.90	195
Eksterni modem 3Com US Robotics 56K Massage Pro, samostalan	300
ISDN interni adapter 3Com US Robotics Sportster TA, ISA	110
ISDN interni adapter ELSA MicroLink ISDN, PCI	**150**
ISDN eksterni adapter ELSA MicroLink ISDN USB	195
ISDN eksterni adapter ELSA TanGo 2000, sa 2 analogna porta	340
ISDN ELSA Router LANCOM 1000 / 1100 / 2000 Office	ask

Miševi / tastature / joystick

Joystick, Saitek Cyborg 3D Stick	130
Joystick, Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro	270
Gamepad, Microsoft Freestyle Pro, sa žiroskopom	**170**
Volan, Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel	360
Logitech Cordless Desktop (bežična tastatura i miš)	240
Tastatura Microsoft Natural Elite, ergo / Logitech Compact, ergo	95/95
Miš generic Intellimouse sa točkićem Color	35
Miš Logitech Pilot Plus, sa točkićem PS-2 / USB	35/45
Miš bežični Logitech Wheel Mouse / Color Special Edition	110/120
Miš IBM Scroll Mouse w-glide point, PS/2	40
Miš Microsoft Intellimouse sa točkićem, PS/2	45
CD Recordable medija, Philips / Kodak / TDK / Verbatim	3

Ploče/CPU/Hard diskovi

Ploča Abit BE-6, Intel BX + UltraDMA-66, Slot 1, ATX-AGP	260
Ploča Supermicro, Intel i820 Camino, UltraDMA-66, Slot 1, ATX-AGP	360
Procesor Intel Celeron 400Mhz / 433Mhz	150/165
Memorija SDRAM 64Mb PC100	160
Hard disk IDE Quantum 10.2Gb / 13 Gb / 17.3Gb	255/285/330
Hard disk SCSI Quantum Atlas 10K, 9.1Gb, 10000rpm, U2W	**890**

IDE / SCSI kontroleri

IDE UltraDMA-66 kontroler Abit HotRod, PCI	120
IDE **RAID** UltraDMA-66 kontroler, Promise FastTrak-66, PCI	**420**
SCSI kontroler, IWill / Tekram / Adaptec, PCI	80/80/80
SCSI U2W LVD kontroler, Adaptec 2940U2W, Full pack	920

Razno

MP3 walkman, Diamond RIO PMP-300, 32Mb	280
Zaštita od strujnih udara, APC SurgeArrest E10-G / E20-G	70/100
ZIP uređaj IOmega interni IDE / eksterni paralelni	160/250
Internet kamera, USB Color PC	**120**
Digitalna kamera Olympus C-830L, 1280 x 960pix	870
SunDisk Image Mate, čitač digitalnih kartica, USB	240
Zvučnici Samsung GNT-5100, subwoofer	105
Zvučnici Teac PowerMax 500W / 1000W / 2000W	130/390/**750**
Skener Mustek 600 / Plustek 1200 / Artec 1200	140/180/180
Štampač HP DeskJet 610c / HP LaserJet 1100	220/790
Monitor 15" Goldstar / Hansol 500A / Hansol 501P	330/320/360
Monitor 17" Belinea 103010/ 103040 / Hansol 710P	470/540/560
IDE HDD fioka, 3 x Cooler, UDMA66	45
Mrežna karta 3Com EtherLink XL PCI, 3C900 Combo, UTP+BNC	60

Video editing

Hauppauge DVB-S, Digitalni satelitski risiver & Internet link	760
miroVIDEO Studio PCTV rave, TV tuner & capture card, PCI	**145**
miroVIDEO Studio PCTV, TV tuner & capture card, PCI	185
miroVIDEO Studio PCTV, Remote Controller (nije za PCTV rave)	**25**
miroVIDEO Studio DC10 plus, PCI	590
miroVIDEO Studio MP10 PAL, external MPEG-1 editing	690
miroVIDEO DC30 plus, PCI	**1390**
miroVIDEO blueBox, spoljni Breakout Box	150
miroVIDEO DV200, Digital Video Editing (DV), PCI	**1290**
miroVIDEO DC50, profesionalni Beta sistem, PCI	3790
miroVIDEO DC1000 PAL, MPEG-2 / DV Dodatak	4290/2100
Pinnacle ReelTime, loss-less MJPEG professional system, PCI	ask

12 meseci kvalitetne garancije • Za sve ELSA proizvode garancija je neverovatnih 5 godina • Pouzdana tehnička podrška na koju se možete osloniti • Zamena neispravnih delova u roku od 24 časa • Besplatna instalacija vašeg softvera uz računar • 48 sati testiranja svakog računara pre isporuke • Hvala na poverenju

Marko Cilić

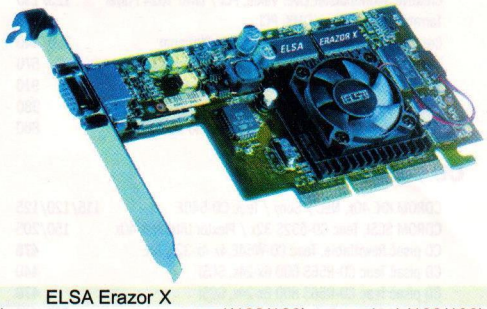
GeForce 256 pod mikroskopom

Prošlo je već dva meseca kako je prva karta sa nVidia GeForce GPU-om na sebi stigla kod nas (to je bio Creative Annihilator). Sada je došlo vreme da se upoznamo sa još dve karte koje na sebi nose GeForce i konačno su dostupne i kod nas. Na testu smo imali karte dva renomirana proizvođača, ASUS V6600 i ELSA Erazor X. Bilo je zadovoljstvo suprotstaviti ih, ali i uporediti sa već odomaćenim Annihilatorom.

Posle veoma uspešnih TNT2 modela, očekivali smo i dobre GeForce karte od *ASUS*-a i *ELSA*-e. Već po najavama, moglo se predvideti da se radi o izuzetnim kartama. One su doprinele povećanju popularnosti GeForcea u svetu, a odmah i da kažemo da je GeForce propraćen ogromnom euforijom i neverovatnim brojem testova kartica baziranih na njemu. Ali vratimo se mi ipak našem **X**-u i **V6600**.

ELSA Erazor X je karta koja na sebi ima 32MB *Samsungove* SDRAM memorije brzine 5.5ns. Naravno, **X** ima 4x AGP sa fast writeom i 350MHz RAMDC i neizbežni T&L sa kojim se GeForce i proslavio. **X** ima ogroman hladnjak koji je skoro duplo veći od samog GeForce GPU-a, a na njemu se nalazi i veliki ventilator. Zajedno, odlično hlade 23 miliona poprilično vrućih tranzistora GeForcea. Takt corea i memorije je na standradnih 120/166 za sve GeForce kartice. Za one koji vole overklok, da odmah napomenemo da je on moguć i to do 150MHz za core i nekih 190MHz za memoriju. Iako je tako radio više časova bez problema, na testovima smo ga terali najviše na 130/190 MHz, a ako kupite ovu kartu i baš želite da je overklokujete to preporučujemo i vama. Moramo napomenuti i jedan veoma zanimljiv program koji *ELSA* isporučuje uz **X**-a. Radi se o *ChipDoctoru,* koji prati temperaturu GPU-a (pri taktu od 120MHz nama je najviša temperatura bila 70 stepeni, prema uobičajenih 65 stepeni ili manje) i broj obrtaja ventilatora. Ako se desi da temperatura pređe određenu granicu ili bilo kakva druga greška, korisnik će dobiti upozoravajuću poruku, a ako je temperatura povišena duže vreme, program će restartovati računar i vratiti vrednosti za takt corea i memorije na normalne vrednosti. Dobro je zato što se pojavljuje samo kao system tray ikonica (naravno, može se i isključiti) i zato što je ideja o ovakvom programu veoma korisna, ali njegova primena i nema nekog smisla ako karta nije overklokovana.Ponavljamo da nikako ne preporučujemo overklok sa ovako skupim kartama. Moramo pohvaliti *ELSA* drajvere, koji su praktično dovedeni do savršenstva. Veoma je zanimljiva mogućnost povećavanja refresh ratea u koracima od 1Hz što je vrlo egzotična funkcija, dok su ostala podešavanja praktično identična Detonatorima na kojima su *ELSA* drajveri i zasnovani. Jedino ostaje žal što su ovi odlični drajveri malo sporiji od Detonatora 3.53. Moramo pohvaliti i odlično uputstvo koje se dobija uz **X**-a.

ASUS V6600 takođe ima 32MB SDRAM memorije brzine 5.5ns, ali je memorija EliteMT. Hardverski, **V6600** se ne razlikuje od ostalih GeForce karti, pa tako ni od **X**-a (znači tu su 350MHz RAMDAC, 4x AGP sa fast writeom, T&L i ostali efekti koje GeForce hardverski podržava). Takt je po defaultu isti kao kod **X**-a, odnosno 120MHz za core i 166MHz za memoriju. Hladnjak **V6600** je nešto manji od onoga na **X**-u ali zajedno sa velikim ventilatorom vrlo dobro izvršava svoj zadatak. Overklok je i ovde moguć, sa razlikom što ova memorija može da dostigne takt od 200MHz. Zanimljivo je da i *ASUS* ima program koji ima istu funkciju kao *ELSA ChipDoctor*, a njegov naziv je *Smart Doctor*. Drajveri koje *ASUS* isporučuje uz kartu su takođe zasnovani na Detonatorima, a pritom su i sporiji od njih. Znači da je još uvek najbolje rešenje korišćenje Detonator drajvera, jer oni nude najveću brzinu a pritom ne prave nikakve probleme. Moramo pohvaliti i *ASUS*-ovo uputstvo koje je možda još bolje od onoga koje se isporučuje uz **X**-a. Obe karte su bez TV izlaza. Ono po čemu su poznati i *ASUS* i *ELSA* su 3D naočare, koje takođe ne dolaze uz karte, ali se mogu dokupiti. Karte smo testirali na mašini sa Celeronom na 450MHz (na žalost, nismo uspeli da nabavimo neki PIII), 128Mb 7ns LGS memorije i MSI 6163 pločom, a sa obe karte korišćeni su Detonator 3.53 drajveri. Kao što možete videti iz rezultata, **V6600** je pobedio **X**-a u svim testovima u **Q2** i **Q3**, dok su rezultati u **UT** praktično jednaki. U *DMGZ* (aplikacija koja testira T&L), **X** je stekao malu prednost. Ona je ostala i u *3D Marku* ali je razlika toliko mala (0.2%) da je zanemarljiva. Kvalitet slike obe karte je više nego dobar, kako u 2D, tako i u 3D. Zaista je teško odrediti koja karta daje bolju sliku, jer obe prikazuju kristalno čistu i oštru sliku, sa zasićenim bojama. GeForce ostaje suvereni vladar, a skoro svi proizvođači su već izbac-



ASUS V6600

	normal(120/166)	overclock(130/200)
Q2 massive1		
1024x768x16	95	97
1024x768x32	86	92
Q3 demo1		
800x600x16	61	65
800x600x32	58	62
1024x768x16	57	60
1024x768x32	43	49
UT		
1024x768x16	26.9	27.4
1024x768x32	26.5	26.8
DMGZ		
1024x768x16	42.6	46.6
1024x768x32	33.8	37.6
3D Mark 2000	3459	3710

ELSA Erazor X

	normal(120/166)	overclock(130/190)
Q2 massive1		
1024x768x16	94	96
1024x768x32	84	90
Q3 demo1		
800x600x16	60	63
800x600x32	57	60
1024x768x16	57	59
1024x768x32	39	46
UT		
1024x768x16	26.8	26.9
1024x768x32	26.2	26.8
DMGZ		
1024x768x16	42.8	45.2
1024x768x32	34.8	37.2
3D Mark 2000	3466	3630

ELSA Erazor X2

	normal(120/300)	overclock(130/330)
Q2 massive1		
1024x768x16	99	101
1024x768x32	93	95
Q3 demo1		
800x600x16	63	64
800x600x32	62	63
1024x768x16	62	62
1024x768x32	55	57
UT		
1024x768x16	28.5	29.3
1024x768x32	28.2	28.7
DMGZ		
1024x768x16	45.7	47.6
1024x768x32	39.9	42.1
3D Mark 2000	3779	3850

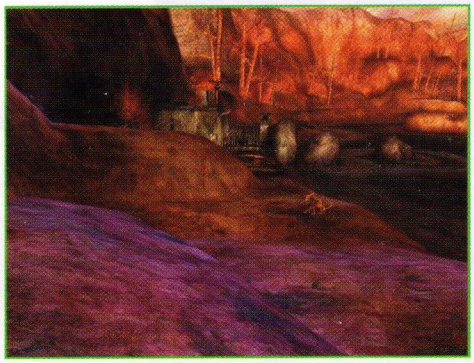
Marko Cilić

ELSA GLoria II

ili i verzije karti sa DDR memorijom. Ova memorija je daleko brža od SGRAM-a ili SDRAM-a, a samim tim, i karte na kojima se nalazi su brže od "običnih". *ELSA* je već izbacila DDR verziju **X**-a i ona nosi naziv **X²**, a *ASUS* priprema GeForce sa DDR memorijom i on će se verovatno zvati **V6800**. Za sve više igara koje su u razvoju najavljuje se da će podržavati T&L što svakako treba da raduje vlasnike GeForce karti. U međuvremenu je *3dfx* objavio da će u negde u martu izbaciti **Voodoo 4** i **5** karte, a baš u to vreme bi trebao da izađe i novi NVidia čip (u stvari, GPU) čije je razvojno ime NV15. U svakom slučaju, ovo je industrija gde se sve odvija brzinom svetlosti, jer, setite se da su pre samo tri-četiri meseca **TNT2 Ultra** i **Matrox G400 MAX** bile najbrže karte. Sada su u senci GeForce, a za mesec ili dva, niko ih se neće ni sećati.

Oko kupovine GeForce karte postoje dva problema. Prvi je prikupiti dovoljno novca, jer je cena i dalje dosta nepristupačna. Drugi je za koju kartu se odlučiti, jer nema neke velike razlike u performansama i kvalitetu slike. Tako su i **V6600** i **X** veoma izjednačeni (mada bi možda moglo da se kaže da je V6600 za nijansu brži), a slika koju daju je bukvalno identičnog kvaliteta (perfektna). I meni lično bi bilo veoma teško da se odlučim između ove dve karte i zaista ne znam kako bih to izveo. Najpravednije rešenje bi bilo izvlačenje papirića sa imenima ove dve kartice.

ELSA je odavno poznata po svojoj GLoria seriji, koju čine karte namenjene profesionalnalnoj upotrebi, i to najviše u aplikacijama koje koriste OpenGL i u kojima je potreban najbolji kvalitet slike koji se može dobiti. Imali smo prilike da probamo jednu GLoria kartu pre nekoliko meseci - bio je to Synergy II koji je na sebi imao TNT2 čip. Sada smo na test dobili još jednu kartu iz GLoria familije, koja na sebi ima 64MB memorije i nVidia Quadro GPU a ime joj je ELSA GLoria II.



Sigurno ste se zapitali kada je *nVidia* izbacila Quadro i kakav je to GPU. *nVidia* posle osvajanja igračkog tržišta pokušava da osvoji i tržište beskompromisnih profesionalaca. Iako se i GeForce može bez problema koristiti u profesionalne svrhe i to sa velikim uspehom, *nVidia* je htela zaseban GPU koji će prvenstveno biti namenjen profesionalcima, a tek posle igračima (sa GeForceom je obrnuta stvar). Tako je razvijen Quadro. Quadro se na prvi pogled i ne razlikuje preterano od GeForcea, ali samo na prvi pogled. Prvo što se može primetiti je da je takt corea 135MHz u odnosu na 120MHz kolika je brzina GeForcea. To donosi unapređenje u fill-rateu, tako da Quadro ima fill rate od 540 Mpixels/s (GeForce ima 480, što je 12% manje). Takođe, Quadro može da obradi najviše 17 milona trouglova u sekundi, a GeForce 10-15. Naravno, i Quadro ima hardverski T&L, ali primetili smo i jednu čudnu stvar. Naime, u delu *3D Marka* za informacije o grafičkoj karti došli smo do informacije da **GLoria II** podržava S3TC (S3 Texture Compression). Kažemo "čudno" jer ni *ELSA*, a ni *nVidia* nisu saopštili ništa o ovome, i nadamo se da postoji nekakvo objašnjenje za sve ovo. **GLoria II** po fizičkom izgledu više nego slična **Erazor X**-u. Da nema nalepnice sa imenom karte, nalepnice na ventilatoru i dodatna četiri memorijska modula sa zadnje strane, bilo bi ih nemoguće razlikovati. **GLoria II** ima 64MB SDRAM memorije čiji proizvođač je *Samsung*. Hladnjak i ventilator na karti su iste veličine kao na **Erazor X**-u. Standardni takt memorije je, kao i kod GeForcea, 166Mhz. RAMDAC je 350MHz, što daje mogućnost prikaza do 2048x1536x32 pri 85 Hz, a podržan je AGP 4x. Da bi se izvukao maksimum iz ovakve karte potrebno je da je prate odgovarajući drajveri. Na svu sreću, to je slučaj sa drajverima za **GLoriu II**. U njima možete podesiti svaku sitnicu vezanu za vašu grafičku kartu. Sve je tu, od prostog podešavanja rezolucije, palete boja, pa do podešavanja kontrasta, svetline i svake boje (RGB) pojedinačno. Ipak, ono što je najvažnije je da se karta može nezavisno podesiti za čak 33 programa (za dosta njih nismo ni čuli), što će profesionalci svakako znati da cene. Tu su i posebni drajveri za *3D Studio MAX R2.x/3* i za *Auto CAD 2000/R14* koji daju mnogo više funkcija u odnosu na standardne drajvere u ovim aplikacijama. Takođe, uz **GLoriu II** se dobija i program *WINmanSuite* (koji pruža dodatne mogućnosti za podešavanje), kao i odličan ELSAmovie DVD plejer. Kvalitet slike je identičan sa onim koji daju GeForce kartice, mada se u nekim situacijama može desiti da Quadro ima za nijansu bolju sliku što je u svakodnevnom radu veoma teško primetiti. U igrama, **GLoria II** je prikazala malo bolje rezultate od GeForce kartica, i ona je najbrža karta koju smo do sada probali. Što se tiče overkloka, nismo se preterano bavili time jer ova karta košta kao 3 GeForcea. Naravno, probali smo, ali je rezultat bio 140Mhz za core i 175Mhz za memoriju - praktično nikakav dobitak za ogroman rizik. Inače zanimljivo je da 64MB **GLoriji II** ne donose veliku prednost u odnosu na 32MB na GeForce kartama (ključna prednost je što core radi na 15MHz više), što znači da će proteći još neko vreme dok sve karte ne budu imale ovoliko memorije.

GLoria II je zaista fantastična karta. Naravno, to nije karta koja se kupuje za igranje i svakodnevnu upotrebu - ipak je prvenstveno namenjena profesionalcima, a njena cena je stavlja u listu egzotične opreme za vaš PC.

Annihilator PRO	normal(120/300)	overclock(130/330)
Q2 massive1		
1024x768x16	98	101
1024x768x32	92	95
Q3 demo1		
800x600x16	63	63
800x600x32	62	63
1024x768x16	60	62
1024x768x32	55	57
UT		
1024x768x16	28.3	28.9
1024x768x32	27.8	28.1
DMGZ		
1024x768x16	45.9	47.7
1024x768x32	40.1	41.3
3D Mark 2000	3758	3872

ELSA GLoria II	normal(120/166)
Q2 massive1	
1024x768x16	96
1024x768x32	87
Q3 demo1	
800x600x16	62
800x600x32	59
1024x768x16	59
1024x768x32	44
UT	
1024x768x16	27.9
1024x768x32	27.1
DMGZ	
1024x768x16	45.2
1024x768x32	36.1
3D Mark 2000	3656

Ne prlja po kući, ne traži da se izvodi, igra se samo kada je vama do toga...

Classic 1220*

INTEL Celeron 400MHz
ABIT WF-6 i810, VGA+SB+Mreža
32MB SDRAM PC-100
4.3 GB Quantum CX
CD-ROM Samsung 40x
Zvučnici Altrix 120W
Midi Tower ATX
Floppy 3.5" 1.44MB
Tastatura Chicony PS/2
Mouse A4 Tech Easy
VGA on board i752
ADI V30 14"
Modem AMR 56K

3D Player 1670*

INTEL Celeron 400MHz
ABIT ZM-6
64MB SDRAM PC-100
13GB Quantum LA-Lct
CD-ROM TEAC 40x
AudioExcel AV511 PCI
Zvučnici Altrix 120W
Midi Tower ATX
Floppy 3.5" 1.44MB
Tastatura Chicony PS/2
Mouse A4 Tech Easy
ASUS V3800 Combat TNT2 - Vanta 8MB
ADI E44 15"
Modem Lucent 56K PCI, HCF

Vision 1870*

INTEL Celeron 400MHz
ABIT BE-6
64MB SDRAM PC-100
13.6GB WD BA, Expert, 7200 rpm
CD-ROM TEAC 40x
AudioExcel AV511 PCI
Zvučnici Altrix 120W
Midi Tower ATX
Floppy 3.5" 1.44MB
Tastatura Chicony PS/2
Mouse A4 Tech Easy
Diamond Viper770/Msi TNT2 - 128bit 16MB
ADI E44 15"
Modem Lucent 56K PCI, HCF

Millenium 3100*

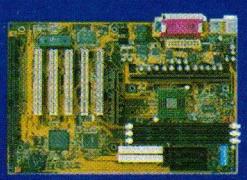
INTEL Pentium III 500MHz
ABIT BE-6 Rev 2.0
64MB SDRAM PC-100
18.1GB WD BA, Expert, 7200 rpm
CD-ROM TEAC 40x
Creative PCI 512 Live
Zvučnici MaCase 160W
MaCase ATX Midi Tower
Floppy 3.5" 1.44MB
Tastatura Chicony PS/2
Mouse Logitech Pilot+
ASUS V6600 GeForce256
ADI E55 17"
Modem Diamond Supra 56K PCI

Garancija: 1 godina za konfiguracije i komponente, 3 godine za ADI monitore
Uz svaki računar prigodan poklon.

* cene su podložne promeni usled varriranja cene memorije na tržištu

IZ PONUDE IZDVAJAMO:

ABIT



Pentium® III AGP Mainboard ABIT® BE6-II Ultra DMA 66

- INTEL® 440BX AGPset (82443BX i 82371EB)
- Supports INTEL® Pentium® III 450~700 MHz
- Supports INTEL® Pentium® II 233~450 MHz
- Supports INTEL® Celeron™ 266~533MHz
- 1x AGP (1x/2x) 3.3V device
- 5xPCI
- 1xISA
- 3xDIMM
- 66-200 MHz bus clock (po 1MHz)
- SDRAM do 768 MB max
- HPT366 chipset supports Ultra DMA 66
- jumperless
- CPU Soft Menu™ III Technology + DIP Switches

... a prirašće vam za srce, garantovano.

OBRATI PAŽNJU

ASUS AGP-6600 GeForce 256 SDRAM

- 256-bit nVidia™ GeForce 256™ Graphic Processing Unit (GPU)
- 32 MB Frame Buffer (SDRAM)
- 256-bit QuadPipe™ Rendering
- 4x4 Engine Integrated Transform & Lighting
- AGP 4x with Fast Write
- optimizovan za DirextX 7.0® i OpenGL®

OPTIMUS

OPTIMUS COMPUTERS
Preduzeće za proizvodnju i prodaju računara d.o.o.

Koste Abraševića 11
Tel: 011/404-543
office@optimus.co.yu
www.optimus.co.yu
Radno vreme: 10-19h

Predstavništvo Subotica
Tel: 024/547-852
Radno vreme: 11-19h

Guillemot Racing Wheel

Miloš Stamenković

Kompanija *Guillemot* je nama poznata po grafičkim adapterima vrhunskih performansi. Ali eto, dotična firma je odlučila da u saradnji sa *Ferrarijem* tržištu ponudi razne kompjuterske igračke kontrolere. Za sada, sa logotipom *Ferrarija*, *Guillemot* je predstavio jedan gamepad, kao i dva volana: sa force-feedbackom i bez njega. Pošto ste u ranijim brojevima časopisa imali priliku da se upoznate sa veoma skupim force-feedback volanima u izdanjima *Logitecha* i *Microsofta*, odlučili smo da u ovom broju predstavimo i testiramo ekonomičniji *Guillemotov* model bez force-feedbacka, koji će zbog svoje cene verovatno biti interesantniji domaćim zaljubljenicima u kompjuterske simulacije vožnji.

Sistem stiže u lepoj kutiji na kojoj se može videti slika *Ferrarijevog* automobila 360 Modena, kao i natpis da je proizvod oficijalno licenciran od strane Ferrarija. Sadrži volan i pedale, čija je instalacija veoma laka i brza. Potrebno je samo povezati pedale sa volanom, volan povezati sa računarom i pričvrstiti za sto, instalirati drajvere sa priloženog CD-a i montaža je gotova. Sistem na kome se nalazi upravljač se fiksira na sto pomoću četri vakum nožice i stege koja nije baš najelegantnije urađena, ali omogućava dosta brzu i laku montažu i demontažu. Volan sa računarom možete povezati preko USB porta, a ako vaša ploča ne poseduje USB priključak tu je i standardni 15-pinski joystick/midi konektor. Preporučljivo je da volan bude povezan preko USB-a, mada u nedostaku istog solidno će posao odraditi i standardna veza preko joystick porta. Dizajn volana je dosta lep, sa prepoznatljivim znakom *Ferrarija* (konjić) u sredini i donekle podseća na volane koji se nalaze u nekom od modela autmobila ove marke (355 F1 Spider, 360 Modena). Uređaj je u celosti načinjen od kvalitetne crne plastike oblikovan je tako da lepo leži u rukama. Na žalost, plastika nije obložena nikakvom gumom, tako da se može desiti da vam šake malo proklizavaju, naročito kada se oznoje. Iza volana se nalaze dva para klackalica, što veoma liči na rešenja koja su primenjena na upravljačima u Formuli 1. Gornji par služi za menjanje brzina, dok donji par ima ulogu gasa i kočnice i njihova funkcija se ne može menjati, jer je linkovana sa funkcijom pedala. Ta konfiguracija je malo čudna, ali su konstruktori verovatno imali u vidu igrače koji vole da te komande imaju na dohvat ruke (iako su iste na dohvat noge). I pored toga, menjanje brzina je lako iz bilo kog položaja upravljača, jer su klackalice dobro postavljene. Na prednjoj strani se nalazi još i sedam tastera kao i dva pada (sa po četiri pravca, kao kod konzola) kojima se mogu zadati razne funkcije uz pomoć programa za kalibraciju koji je sastavni deo drajvera. Tastera ima sasvim dovoljno što je plus (maltene se može igrati Mortal Kombat samo uz pomoć njih). Sam volan je dosta malog promera, i da li će vam odgovarati zavisi samo od ukusa i navike. Može se okretati za malo više od 90 stepeni u oba pravca, a otpor koji pruža pri okretanju je lepo odmeren. Pedale koje dolaze u paketu (gas i kočnica) su izrađene od crne plastike i dosta su velike tako da lepo leže pod nogom, mada su mogle biti i malo robusnije izrade. Ispod postolja za pedale se nalaze gumene nožice koje sprečavaju postolje da kliza po podlozi. Iako su pedale solidno urađene baš u njima se krije najslabija tačka **Guillemont Racing Wheela**. Sistem opruga koje služe za pružanje otpora i vraćanja pedala u početni položaj je dosta loše rešen, ne toliko po funkcionalnosti koliko po trajnosti. Opruge su tako nameštene da se sila pritiska pedala skuplja na jedno mesto i time znatno skraćuje radni vek, iako su opruge izrađene od dosta debele čelične žice. Uopšte nije pitanje da li će opruge pući, već je samo pitanje vremena kada će se to desiti.

Nežnije rukovanje (nogovanje) neće mnogo pomoći. Posebno je tome izložena gas papučica, koja je veoma često pod opterećenjem, jer se gas u trkačkim igrama često drži do daske. Na svu sreću, te opruge nije teško napraviti pa se one uz malo truda mogu zameniti (autor je to uspešno učinio na svom Formula T2 sistemu gde je sistem opruga kod pedala identičan kao kod **Guillemont Racing Wheela**), pa se ovako velika mana može nekako prevazići.

Pod arsenalom testova u vidu igara **NFS 3**, **NFS 4**, **Grand Prix Legends**, **Colin McRae Rally**, **Nascar 3**, **Rally Championship**, **TOCA 2**, **GP500 F1RS** itd., sistem se dobro pokazao, i tu se nema šta zameriti. Tvrdoća volana i pedala je optimalna za sve simulacije vožnje, a detaljnije podešavanje osetljivosti se uglavnom može vršiti iz samih igara a i uz korišćenje programa za kalibraciju koji je sastavni deo drajvera. **Guillemot Racing Wheel** je najrigorozniji test pretrpeo u *MicroProseovoj* **Formula One Grand Prix 2**. Bilo je malo problema dok volan nije proradio u GP2 jer su *Guillemotovi* drajveri odbijali saradnju i pored toga što je uređaj bio povezan preko standardnog joystick porta. Na sreću, volan je u dotičnoj igri proradio korišćenjem *Windowsovog* generičkog drajvera (HID Game Controller: 2-axis, 12 button joystick with POV hats), iako je sistem tada bio povezan preko USB porta. Srećom, taj drajver se nalazi i u *Win2000,* tako da sistem lepo radi i pod tim okruženjem. Testiranje u **GP2** je bilo veoma prijatno, mada je do izražaja došla jedna mana koje se u ostalim igrama nije toliko primećivala. Hod klackalica za menjanje brzina je preveliki, čime je onemogućeno brzo šaltovanje brzina koje je potrebno u simulacijama Formule 1, budući da u njima usporenje vodi do gubitka dragocenih desetiniki.

Svaki ljubitelj simulacija vožnji na računaru bi trebalo da poseduje neki ovakav ili sličan sistem. Osećaj koji stvara volan je jako lep, naročito u nekoj igri iz NFS serijala kada vozite Ferrari, a na vašem volanu stoji *Ferrarijev* znak. Pored osećaja, ovakav sistem povoljno utiče na vaše performanse (naročito analogni gas i kočnica) tako da ćete sigurno praviti bolja vremena. Istina je da force-feedback sistemi dižu atmosferu i realnost na viši nivo, ali njihova cena je bar za naše uslove dosta nepristupačna. **Guillemont Racing Wheel,** i pored pomenute mane oko pedala, sa cenom od 105 maraka može predstavljati solidan izbor i treba ga uzeti u obzir ako ste pasionirani trkač i ako planirate nabavku nekog ovakvog ili sličnog uređaja. Za kraj, samo da napomenem da, pored ovog volana koji se može povezati na PC i MAC računare, postoje još i force-feedback i shock verzija za Sony Playstation.

Guillemot Maxi Sound Fortissimo

Marko Cilić

Posle testiranja skupocenih karti kao što su SB LIVE! Platinum i TERRATEC DMX pod ruke nam je došla jedna low-cost karta koja bi trebalo da donese 3D zvuk u ekonomske konfiguracije. Rec je o Guillemot-ovom proizvodu sa srcem u vidu Yamaha YMF744 procesora druge generacije. Prva generacija Yamaha procesora nam je dobro poznata, jer su se na njemu bazirale sve low cost karte koje se mogu naći na domaćem tržištu. Guillemot Maxi Sound Fortissimo nudi dosta mogućnosti, koje su do skoro bile privilegija skupih karti.

Guillemot Maxi Sound Fortissimo je PCI karta i dolazi u paketu sa 2 cd-a na kojima se nalaze drajveri i Sonic Foundry-jev program za kreiranje muzike Acid DJ. Instalacija je jako jednostavna i svodi se na instaliranje drajvera za određeni operativni sistem, gde su podržana WIN98 i WIN NT 4 okruženja. Za sada ne postoje drajveri za WIN2000 tako da se karta pod tim operativnim sistemom ne može maksimalno koristiti, pošto su drajveri za WIN NT 4 odbili saradnju u WIN 2000. Tu je naravno i podrška za DOS gde se karta odaziva kao SB Pro kompatibilna. Sa zadnje strane karte se nalaze 2 stereo izlaza (za 4 zvučnika), linijski ulaz (line-in), ulaz za mikrofon (mic-in), a tu je i standardni 15-pinski joystick/midi konektor. Tu je i jedan digitalni S/PDIF konektor (optički) za priključivanje DAT uređaja ili MiniDisc player-a. Sam izlaz je fiksiran na 48kHz i ta vrednost se ne može menjati. Na samoj karti se nalaze pet konektora, 2 za CD IN, i po jedan za AUX IN, VIDEO IN i TAD (telefonsku sekretarcu). Guillemot Maxi Sound Fortissimo nudi 18 bitni Full Duplex u različitim frekvencijama reprodukcije i snimanja. Karta poseduje prilično kvalitetne SigmaTel D/A konvertore i zahvaljujući njima nivo šuma je dosta nizak tako da je karta prilično tiha za razliku od standardnih Yamahi prve generacije.

Karta ne poseduje pojačalo, ali je izlaz dosta jak (96dB) uz dosta nizak nivo harmonske distorzije od -0.02%, tako da se mogu koristiti bilo koji aktivni ili pasivni zvučnici. Reprodukcija mp3 (i ostale) muzike je veoma dobra i nema se šta mnogo reći jer je svaka nova PCI zvučna karta u mogućnosti da pruži dosta visok kvalitet reprodukcije 2D zvuka. Može se samo zameriti na nepostojanju bass i treble kontrola. Za podršku 3D zvuku kod Guillemot Maxi Sound Fortissimo je zadužena Sensaura 3D surround tehnologija. To nije API nego predstavlja implementaciju Sensaurine tehnologije u DirectSound3D API, što znači da programi (igre) pisani za DirectSound3D su u mogućnosti da koriste Sensaurine jednistvene tehnologije kao što su MacroFX i Multidrive. Korišćenjem Sensaura 3D tehnologije karta podržava DirectSound3D, A3D 1.0 i EAX 1.0 API-ije. Nažalost, A3D 2.0 i EAX 2.0 i ostale jače verzije ovih API-ja koji su znatno bolji nisu podržani mada i sam YMF744 čip nije u mogućnosti da reprodukuje određene efekte koji se koriste u ovim standardima (opet ništa od 3D zvuka u Quake3). MultiDrive tehnologija proširuje HRTF funkcije i na zadnje zvučnike čime se stvara bolji osećaj 3D prostora stvrajući sferu zvuka oko slušaoca i potpuno je podržana na Guillemot Maxi Sound Fortissimo. Kompletan HRTF sistem na 4 zvučnika ni SB LIVE! do skora nije podržavao, a Aureal tek treba da uvide te mogućnosti. Iako Guillemot Maxi Sound Fortissimo podržava HRTF sistem na 4 zvučnika testiranje u igrama je pokazalo da to često više liči na Stereo X2 konfiguraciju i da 3D pozicioniranje nije baš najbolje. Za dobar 3D ugođaj, potrebno je pored dobrog kompleta od 4 zvučnika i lepo rasporediti zvučnike u prostoru, mada ni sa jako kvalitentim MAXI Subwoofer 4.1 sistemom zvučnika nisam uspeo dobiti zadovoljavajuće rezultate. Ipak 3D zvuk dosta zavisi i od engine-a igara tako da je u Slave Zero 3D surround bio dobar dok je npr. u Halflife-u bio dosta loš.

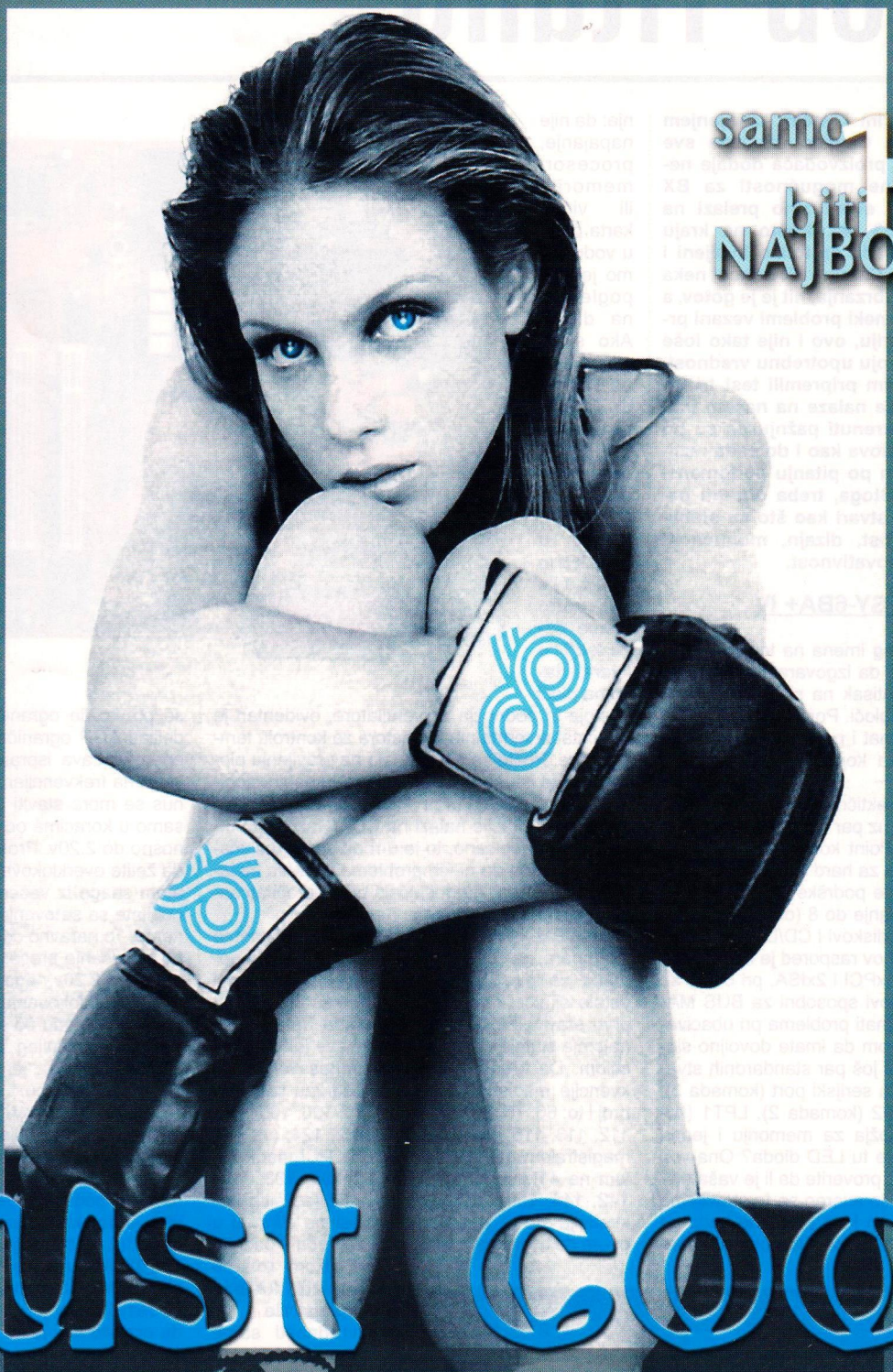
Specifičnost ove karte se još ogleda u jako dobrom midi-ju. Iako se midi muzika veoma slabo koristi u novim igrama, midi format je i dalje veoma popularan kod muzičara. Yamahin YMF744 čip nudi najbolju midi podršku među svim 3D sound aceleratorima tako što nudi software-sko hardware-ski hibrid implementacije Sondius XG tehnologije uz 128 glasovnu polifoniju (64 glasa su hardware-ska). Sondius XG midi format nudi 676 različitih instrumenata uz korišćenje raznih filtera i efekata kao što su: distorzija, reverb, overdrive, chorus, flanger itd. Sondius XG tehnologija je delo ljudi sa Stanford Univerziteta i dosta se razlikuje od standardne wavetable sinteze. Dok wavetable sinteza koristi mnoštvo semplova i onda im modifikuje pitch (visinu tona), Sondisu XG koristi fizički model umesto matematičkog za kreiranje zvukova tako što simulira rezonancu zvuka koja se stvara kada vazduh prolazi kroz npr. flautu, trubu itd. Ranija verzija ove tehnologije je bila implementirana u SB AWE64 kartice koje su se prodavala pod Sondius imenom. Ova tehnologija daje odlične rezultate i midi zvuči jako,jako dobro, kao profesionale midi klavijature koje se koriste u nekim muzičkih studijima.

YMF744 koji se nalazi na Guillemot Maxi Sound Fortissimo ne briljira na polju aceleracije audio struja. U stvari ovaj čip podržava samo dve paralelne DirectSound ili DirectSound3D audio struje. Ipak, zahvaljujući veoma dobrim referentnim Yahahinim drajverima koje karta kotisti, okupacija procesora je dosta niska i može se poreditи sa dosta skupljim kartama. Guillemot Maxi Sound Fortissimo je u nekim testovima bio čak 4 puta brži od TERRATEC DMX karte, što je sigurno za svaku pohvalu. Interesatno je da YMF744 čip je prvi koji poseduje hardware-sku aceleraciju Microsoft-ovg DirectMusic API-ja.

Guillemot Maxi Sound Fortissimo je karta koja po veoma pristupačnoj ceni donosi deo mogućnosti skupih karti. Veoma se dobro pokazala u svim vidovima primene što se tiče zvuka na kućnim računarima, sem u oblasti 3D zvuka u igrama gde su utisci slabiji. Njena glavna konkurencija je SB LIVE! koji ima veoma nizak nivo okupacije procesora što se može osetiti u najnovim igrama, i karte bazirane na Aureal Vortex2 čipu koje pružaju ubedljivo najbolji osećaj 3D zvuka. Ipak, za 70 maraka (nažalost, ne poštanskih) karta nudi solidnu brzinu, 2 stereo izalza za 4 zvučnika sa podrškom HRTF 3D tehnologije, S/PDIF izlaz kao i fantastičan MIDI. Za sada se teško može naći zvučna kartica koja nudi bolji odnos cena/mogućnosti od Guillemot Maxi Sound Fortissimo.

Zvučnu kartu smo dobili ljubaznošću MD&Profy-a 011/444-1237

CHAINTECH
COMPUTER CO., LTD.



samo 1 može biti NAJBOLJA

just cool

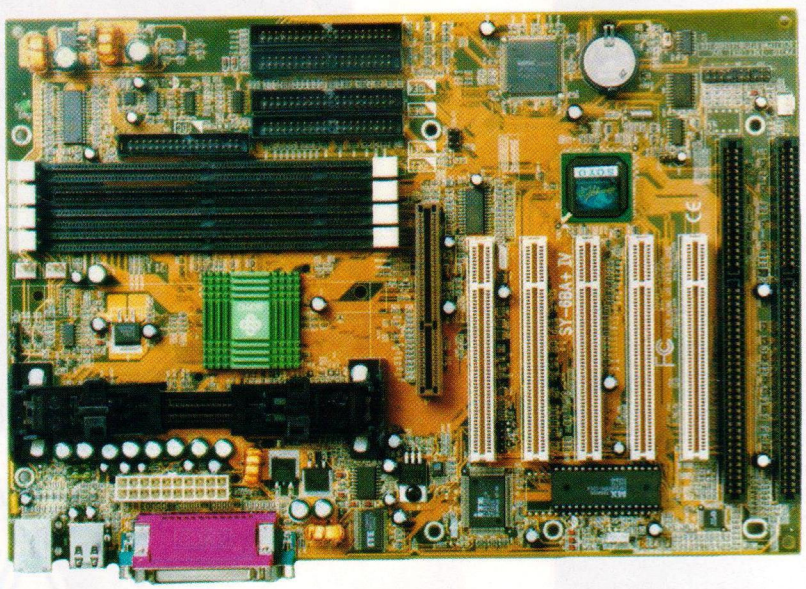
TEHNICOM
COMPUTERS & COMMUNICATIONS
369 14 66
www.tehnicom.com

MD & PROFY
444 123 7
www.mdprofy.com

Sukob Titana

Željko Đurić

Sa sve većim i većim kašnjenjem Intel-ovog Camino čip seta sve veći broj proizvođača dodaje nestandardne mogućnosti za BX čipset, ili eventualno prelazi na VIA KX133 set. Pošto na kraju svega ispade da toliko hvaljeni i očekivani Camino nit donosi neka naročita ubrzanja, nit je je gotov, a još uvek nisu rešeni neki problemi vezani prvenstveno za memoriju, ovo i nije tako loše jer je BX pokazao svoju upotrebnu vrednost. Za ovaj broj smo vam pripremili test tri vrhunske ploče koje se nalaze na našem tržištu. Moramo vam skrenuti pažnju da su po pitanju brzinskih testova kao i do sada razlike zanemarljive, sem po pitanju perfomansi UDMA 66 diskova. Stoga, treba obratiti pažnju na neke druge stvari kao što su stabilnost, overklokabilnost, dizajn, mogućnost proširivanja, kao i inovativnost.

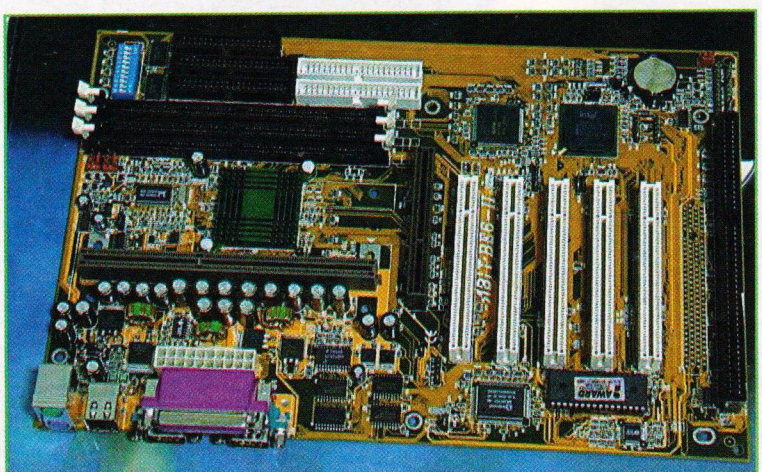


Soyo SY-6BA+ IV

Ploča najkriptičnijeg imena na testu, ali ako ikada naučite pravilno da izgovarate njen naziv, to će imati itekakav utisak na slušaoce kojima pričate o svojoj novoj ploči. Pored kriptičnih imena ploča Soyo je poznat i po kvalitetu, kao i iskorišćavanju iskustava konkurenata i njihovog unapređenja.

Dizajn ploče je praktično istovetan sa prethodnom, SY-6BA+ III uz par izmena. Najuočljivija je postojanje HighPoint kontrolera kao i dva dodatna IDE podnožja za hard diskove. To automatski znači postojanje podrške za UDMA 66, i istovremeno priključivanje do 8 (osam) IDE uređaja kao što su hard diskovi i CD/DVD rom-ovi. Što se slotova tiče njihov raspored je manje-više standardan: 1xAGP, 5xPCI i 2xISA, pri čemu su svi postojeći PCI slotovi sposobni za BUS MASTERING te nećete imati problema pri ubacivanju kartica, pod uslovom da imate dovoljno slobodnih IRQ-ova. Tu je još par standardnih stvari: obojeni konektori za serijski port (komada 2), USB (komada 2), PS/2 (komada 2), LPT1 (komada 1), četiri podnožja za memoriju i jedna LED dioda. Hm, šta će tu LED dioda? Ona vrši jednostavnu ulogu, da proverite da li je vaša ploča živa ili ne. Ko se nije susreo sa frustracijama i izgubljenim vremenom koje protekne kada se uzme neispravna nova ploča. Svo ono nagađanje: da nije napajanje, procesor, memorija ili video karta pada u vodu samo jednim pogledom na diodu. Ako svetli radi, ako ne - ne radi. Time je možda uništen deo misticizma i iščekivanja, ali je u svakom slučaju skraćeno vreme detekcije kvara. Iako na ploči postoje tri podnožja za ventilatore, evidentan je nedostatak termalnih termistora za kontrolu temperature. Pošto se nije štedelo na pravljenju ploče Soyo je isfušerio na uputstvu. Na papiru dobijate samo vodič za brzu instalaciju, dok se ostatak dokumentacije nalazi na CD-u. Iako je uputstvo dobro napisano, to je u redu samo u slučaju da ne dođe do nekih problema prilikom instalacije, jer je u svakom slučaju teško pročitati sadržaj CD-a ako vam ploča ne radi.

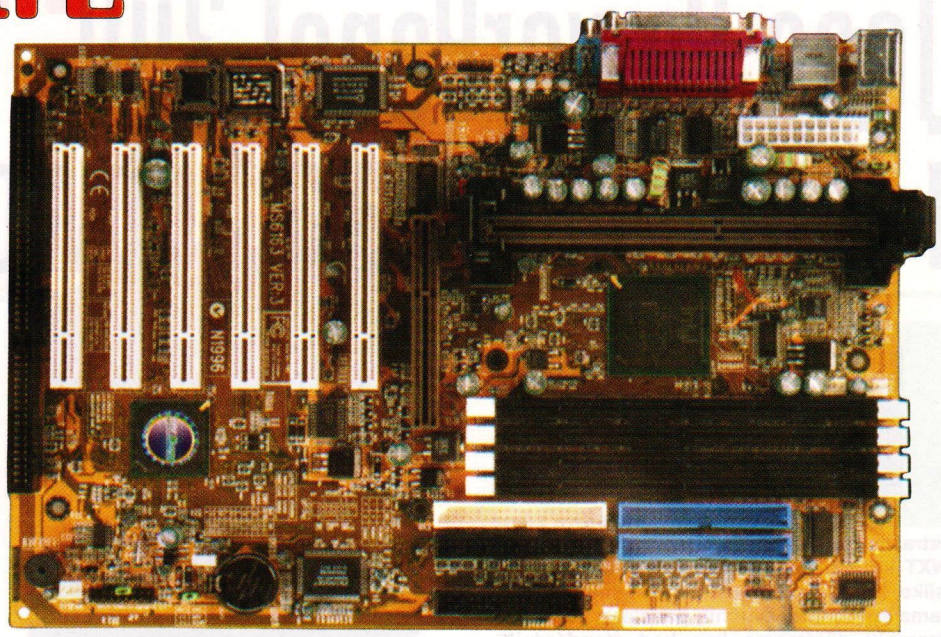
BIOS je priča za sebe. Pošto na ploči nema džampera, za očekivati je da BIOS ima punu podršku za overklokovanje, menjanje napona i ostale sitnice koje život znače. Već ulaskom u prvu stavku BIOS-a: Soyo Combo Setup naše najcrnje slutnje su se obistinile: sve je tu i to sa stilom. Da krenemo prvo od podešavanja frekvencije magistrale, pošto je podržan izuzetan broj i to: 66, 75, 78, 81, 83, 90, 95, 100, 105, 110, 112, 113, 115, 117, 118, 120, 122, 124, (sa PCI magistralom na 31MHz) 124, (sa PCI magistralom na 41MHz) 126, 133, 135, 137, 138, 140, 142, 144, 150 i 155MHz. To je 28 različitih frekvencija što je više nego impresivna cifra. U u ovom delu ima par detalja koji zavređuju pažnju. Prilikom izmene multiplikatora magistrale i vrednosti same megistrale odmah vam se izračunava tačna MHz na kojoj će procesor raditi. Delioci za PCI i AGP magistralu se automatski povećavaju na određenim frekvencijama i oslobađaju vas od razmišljanja o tim sitnicama. Na žalost, ni ovde nije moglo da se prevaziđe ograničenje BX čipseta kojim se delilac AGP ograničava na 2/3 pa to praktično onemogućava ispravno funkcionisanje grafičke karte na frekvencijama preko 133 MHz. Kao minus se mora staviti da se napon može menjati samo u koracima od 2.5%, 5%, 7.5% i 10% odnosno do 2.20v. Problem je u tome da u slučaju da želite overklokovanjem da iscedite i poslednji atom snage iz vašeg procesora, bolje rezultate dobijate sa setovanjem na 2.30v koje ova ploča nema. To naravno donosi i veći rizik za neispravno ponašanje procesora, a definitivno će i duže trajati na 2.20v nego na 2.30v. Ono što je po pitanju overklokovanja pozitivno je veći broj frekvencija između 66 i 83Mhz što automatski dovodi do uspešnijeg klokovanja novijih Celerona na 500 i 533MHz, jer su se oni već približili brzinskom maksimumu.



Highpoint UDMA 66 kontroler je odradio svoj posao korektno. Nije imao problema sa prepoznavanjem diskova (bilo UDMA 33 ili 66) i izvlačio je maksimum iz UDMA 66 (Quantum KX, KA). Po podizanju se startovao BIOS koji automatski detektuje hard diskove prikačene na njega, a taj proces traje više sekundi-kao da imate npr. SCASI uređaje na sistemu. Jedino nam se nije svidelo što podnožja za kačenje diskova nisu različito obojena te ne možete vizualno lako da ocenite koji je za UDMA 33 a koji za UDMA 66. Pri radu se ova ploča pokazala kao vrlo stabilna i sa uspehom je overklokovala procesore na iste frekvencije kao i konkurencija. Uz par manjih nedostataka u svakom slučaju ima i korisnih detalja koji je izdvajaju. Važno je napomenuti uravnoteženost pri izradi, izuzetnu mogućnost proširenja sistema i ne preterano visoku cenu.

Abit BE6 II

U zadnje dve godine Abit se polako ali sigurno ustoličava na prvom mesto po inovativnosti svojih proizvoda. Uvek su vukli napred, a sa svojim setovanjima prilagođenim overklokovanju su često bili korak pre svih. Ostali proizvođači su



polako počeli da ih pristižu, ali još uvek nisu u svemu uhvatili korak sa njima.

Dizajn ploče je u stvari osiromašen Abit BE6 1.0 jer ne postoji podnožje za još jedan ISA slot. Takođe je raspored nekih komponenti promenjen, što je vrlo pohvalno u slučaju priključka napajanja na ploču koje je pomereno naviše te je lakši pristup. Jedna od vizualno najuočljivijih stvari je osam dipsvitčeva u gornjem desnom uglu ploče. Njihova uloga je ista kao i kod BF6 - da zameni setovanja u BIOS-u. Ostalo je sve na mestu, znači AGPx1, PCIx5 i ISAx1. Indikativan je nedostatak ISA podnožja koje je uklonjeno i na taj način su verovatno rešeni neki hardverski problemi. To je sigurno bilo u redu za Abit dok za nas obične smrtne korisnike koji još uvek imaju po neku ISA kartu u svojoj mašinu to znači neugodnosti. Zato su najzad svi PCI slotovi sposobni za BUS mastering te ih je moguće u potpunosti iskoristiti. Prateći trend i novopostavljene standarde LPT(x1), USB(x2), PS/2(x2) i COM (x2) su veselo obojeni. Sad već standardan termistor je tu pa ga možete prikačiti na grafičku, procesor ili neku drugu komponentu u sistemu i u svakom trenutku znati njenu temperaturu, vlažnost vazduha, atmosferske padavine... Nažalost za sada samo temperaturu, ali kako je krenulo Abit će uskoro ugrađivati seizmičke senzore na svoje ploče. Tu su i tri podnožja za ventilatore koji vam mogu pomoći da ohladite svoju užarenu zver. Dokumentacija je po običaju opširna, lako razumljiva i vrlo informativna. Treba napomenuti već hroničan nedostatak 4 podnožja za memoriju, koje je Abit izostavio zbog smanjenja cene proizvodnje pošto se onda ne ugrađuje ni bafer bez koga nema pravilnog funkcionisanja famoznog 4 podnožja i Gb memorije.

BIOS je priča za sebe. Abitovi BIOS-i su bili uvek za korak ispred ostalih po inovaciji i mogućnostima koje su pružali. Ovaj put su uposlili novi Soft Bios III koji se ističe naprednim funkcijama, od kojih je najzapaženija mogućnost izbora frekvence u opsegu od 83 do 200 MHz u koracima po 1 MHz (ukupno 120 podešavanja). Iz ovoga se naročito vidi opredeljenje Abita ka overklokovanju PIII i Coopermine procesora, pošto oni rade na magistralama od 100 i 133 Mhz. Zbog ograničenja BX čip seta ne očekujte da realno postignete nešto više od 135 Mhz (a i to uz dosta sreće). Ono što nedostaje od sitnica je automatsko preračunavanje brzine procesora kao kod SOYO-a, ali to se može zanemariti. Kao i obično je napon moguće podići do 2.3V što je prava stvar jer tih 0.1V nekad znači da li će procesor raditi stabilno ili ne. Kao i kod Soya brzine magistrale na PCI i AGP slotovima se automatski smanjuju. Sa podrškom za PIII, Coopermine i Celeron procesore uz pomoć ovog BIOS-a dobijate moćnu alatku za overklokovanje. Pored standardnih stvari vezanih za podešavanje pri podizanju sistema tu su i takve sitnice kao što je setovanje stanja čekanja na kešu. Ko je razumeo, shvatiće.

Highpoint UDMA 66 kontroler je isti kao i na SOYO-u i sa istom verzijom BIOS-a. Oba rade pouzdano i sa istim rezultatima. U ABIT-ovom BIOS-u se kontroler prijavljuje kao EXT uređaj pa se može podesiti da se sistem startuje sa njega. Kao i kod SOYO-a kontroler poseduje sopstveni BIOS koji svaki put automatski detektuje hard diskove prikačene na njega i gubi par sekundi pri dizanju sistema. Mnogo bi bolje bilo da se disk detektuje samo jednom i posle toga samo na zahtev korisnika. U BIOS-u se mogu podesiti perfomanse za svaki disk nakačen na Highpoint kontroler, u smislu podešavanja UDM-a 4, 2 0 itd. moda.

Tokom korišćenja ploča se pokazala kao stabilna, uz povremene poteškoće u rešavanju hardverskih zapetljancija. Uz stvarno najbolji BIOS mora se istaći nedostatak ISA slota i pomanjkanje podnožja za memoriju. Iako će retko kome uz trenutne cene memorije stvarno i trebati to četvrto podnožje, to je ipak nedostatak u odnosu na konkurenciju.

MSI BX Master

MSI je ovom pločom nastavio svoju više nego uspešnu seriju 6163. Sa revizijom 2.0 (pro) došlo je dosta novih poslastica, dok je ova poslednja revizija BX Master urađena da bi se što bolje nosila sa zahtevima tržišta. Dizajn se od prethodne - pro varijante najviše razlikuje po Promise kontroleru i podnožjima za UDMA 66 kao i promenjenom položaju LED dioda. UDMA konektori su obojeni te ćete ih lako prepoznati. U odnosu na Soyo-a ovde je detekcija kvara preko dioda pomerena jedan korak napred jer se sada sa sigurnošću može utvrditi da li je problem u procesoru, momoriji ili nečem trećem. Na njoj dominiraju i 6 PCI podnožja koja su sva u potpunosti funkcionalna (master) te će se svaka kartica gurnuta u njih ponašati korektno. Treba voditi računa o tome da je poslednji PCI slot deljen sa ISA slotom pa nećete moći da ga koristite ako imate i neku ISA kartu. Tu je još i AGP kao i četiri podnožja za memoriju. Ostali priključci za periferije su praktično standardni za ovu klasu: serijski port (komada 2), USB (komada 2), PS/2 (komada 2), LPT1 (komada 1). Kao i SOYO ima četiri podnožja za memoriju, dok za UDMA 66 konektore koristi obojene priključke slične ABIT-u. Priključak za napajanje je na pristupačnom mestu, a na ploči se nalaze tri konektora za ventilatore, od kojih su dva u neposrednoj blizini procesora. Uputstvo je standardno solidno sa dosta dijagrama, lako za upotrebu. I pored neospornih kvaliteta, malo je siromašnije podacima za iskusnije korisnike. Pored skupine dioda može se videti i jedna odvojena dioda koja pokazuje da li na memorijskim podnožjima ima napona ili ne, odnosno da li je sigurno ubacivanje SIMM-a. Pored džampera za brisanje vrednosti BIOS-a imate još jedan koji ćete gotovo sigurno koristiti za overklokovanje. Naime, sa njim određujete da li će BIOS automatski nalaziti vrednost magistrale ili ćete vi to ručno podešavati. Ne treba zaboraviti ni termistor (praktično isti kao i kod Abita) dužine nekih 15-20 cm uz čiju pomoć možete kontrolisati temperaturu grafičke karte, hard diska ili nečeg trećeg. BIOS podržava overklokovanje procesora preko CPU Plug & Play III opcije kojom se frekvencija magistrale može podesiti na: 66, 75, 78, 81, 83, 90, 95, 100, 105, 110, 112, 115, 117, 120, 122, 124, 126, 133, 135, 138, 140, 142, 144, 150 i 155MHz. U odnosu na Soyo-a to znači da nemate 113, 118 i 137Mhz magistralu, ali ne verujem da će vam to baš toliko nedostajati. Napon na procesoru se može slobodno podešavati, te vam jedino ostaje da pazite i ne spržite procesor. Najbitnija stvar koja izdvaja ovu i ostale ploče na ovom testu od ostalih je UDMA66 kontroler. Dok su se Abit i Soyo odlučili za HighPoint kontroler MSI je na svoju ploču ubacio Promise-a. Po mogućnostima vrlo sličan HighPoint-u na testovima perfomansi se pokazao kao nešto lošiji. To je najverovatnije posledica sveže instaliranog BIOS-a za HighPoint, te se nadamo da će Promise to ispraviti već do objavljivanja ovog teksta.

Za kraj ove priče o BX pločama moramo reći da je famozni Camino najzad stigao u grad. Mi ga još nismo testirali, no sudeći po reakcijama kolega iz stranih medija i nisu baš nešto oduševljeni. Dok Camino ne istestiramo svojeručno na raspolaganju su vam ove tri ploče. Svaka od njih je u ovom trenutku vrhunac ponude svog proizvođača. Prošlo je više nego dovoljno vremena, bagovi su otklonjeni a mnoštvo dodatnih opcija je ubačeno. Po perfomansama ove ploče su izuzetno ujednačene, da čak i kod najvećih razlika u perfomansama govorimo o par %. Odluka o kupovini je samo vaša, no bilo šta da izaberete, nećete pogrešiti. Pročitajte opise ploča, vidite šta vam se negde dopalo a šta baš i ne i odlučite se. I ništa se ne brinite, već za mesec dana će izaći nešto novo, brže i bolje od onoga što ste vi kupili. No i dalje možete reći da ste pazarili vrhunsku ploču u trenutku kupovine.

BX Master-a smo dobili ljubaznošću PC Centra 011/36-19-242
Abit BE6 2.0 smo dobili ljubaznošću OPTIMUS-a 011/404-543
Soyo SY-6BA+ IV smo dobili ljubaznošću Comtrade 011/311-20-60

Miloš Stamenković

Teac PowerPanel 300 i Guillemot Maxi Subwoofer 4.1

Iz firme *Teac* nam stiže njihov novi model klasičnih multimedijalnih zvučnika pod nazivom Power Panel 300. Ovaj sistem koristi novu revolucionarnu tehnologiju pri izradi zvučnika, koja se zasniva na korišćenju specijalih panela umesto klasičnih zvučnika. Ta tehnologija se naziva *NXT* i zasniva se na istraživanju kompanije *New Transducers Ltd.* NXT koristi novi metod za kreiranje zvučne slike, koji je baziran na kompleksnim vibracijama specijalnih zvučnih panela, a ne na pomeranju dijafragme kao kod standardnih zvučnika. Kao rezultat toga, NXT paneli ne zahtevaju zvučne kutije, a istovremeno imaju dobre akustične karakteristike. Oni koji su zainteresovani da malo više saznaju o ovoj tehnologiji, informacije mogu naći na adresi: www.nxtsound.com.

Ovaj komplet zvučnika se sastoji od dva zvučna panela i subwoofera. Dimenzije subwoofera su 148x188x154 mm, dok su sateliti veličine 135x207x77mm. Dizajn nije ništa specijalno, sem činjenice da ne postoje klasične zvučne kutije nego su u pitanju paneli. Ceo sistem je klasične računarske bež boje tako da se lako uklapa u standardna kompjuterska okruženja. U kutiji gde se nalazi subwoofer je prisutno i pojačalo, koje se uključuje prekidačem sa desne strane, dok se potenciometri nalaze sa prednje strane i služe za regulisanje jačine tona i nivoa basa (treble kontorla nije prisutna). Sa zadnje strane subwoofera se nalazi samo jedan stereo priključak za zvučne panele, jedan stereo izlaz preko koga se sistem povezuje sa izvorom zvuka, kao i konektor za napajanje koje se dobija uz pomoć ispravljača. Svi kablovi za povezivanje i potrebni ispravljač se dobijaju u kompletu. Na žalost, na sistemu ne postoji izlaz za slušalice. Sami zvučni paneli su veoma laki i dosta malog gabarita tako da vam neće zauzeti mnogo radnog prostora. U kompletu dolaze dve vrste držača za panele. Prvi su standardna postolja, dok uz pomoć drugog seta držača panele možete montirati na monitor ili obližnji zid, tako da je maksimalna ušteda prostora zagarantovana. Zvučne panele možete priključiti i kao pasivne zvučnike (dakle bez pojačala i subwoofera), tako da samim tim prestavljaju lako prenosiv sistem što može da bude interesantno vlasnicima notebook ili laptop računara.

P.M.P.O. snaga ovog sistema iznosi 120 vati za subwoofer i po 40 vati za svaki zvučni panel, dok je realna snaga subwoofera 9.6 vati a satelita 3.4 vata. Frekvencioni opseg koji pokriva ovaj sistem iznosi od 300Hz do 20kHz za satelite, dok frekvencije od 70Hz do 300 Hz pokriva subwoofer. Zvuk koji emituje ovaj sistem je pristojnog kvaliteta, visokotonci su solidni, kao i bas frekvencije kojima subwoofer pomaže da dođu do izražaja. Pri jačem izlaznom signalu dolazi do neprijatnog krčanja tako da je poželjno isključiti pojačalo na zvučnoj karti ako ga ista poseduje. Generalno gledajući, zvuk koji proizvodi ovaj sistem je solidan ali nekako plitak. NTX paneli su me prilično iznenadili, jer nisam mogao verovati da zvuk pristojnog kvaliteta može da se dobije i bez klasičnih zvučnika i zvučne kutije.

Guillemot Maxi Subwoofer 4.1 je po konfiguraciji klasičan surround sistem. Stiže u pozamašnoj kutiji u kojoj se nalaze: magnetno oklopljeni subwoofer, četiri satelita (takođe magnetno oklopljena), ispravljač i brdo kablova za povezivanje. Dimenzije subwoofera su 300x235x230, a iz tih podataka možete zaključiti da se radi o zvučnoj kutiji solidne veličine. Interesantno je da je ta zvučna kutija izrađena od drveta, za razliku od nekih drugih sličnih sistema. Sateliti su veličine 100x100x90 sa zvučnim kutijama izrađenim od plastike. Uređaj je finog klasičnog dizajna, subwoofer i sateliti četvrtastog oblika, a ceo sistem je skroz crne boje tako da izgleda lepo i opako. Sa leve strane subwoofera se nalazi kontrolni panel sa raznim konektorima. Tu su priključci za četiri satelita koji izgledaju kao oni koji se mogu videti na muzičkim stubovima (*Bornier* konektori). Znači, nema standardnih konektora, nego su u pitanju štipaljke u koje se stavlja gola žica. Pored njih, tu su nalaze i po dva para ulaza i izlaza u vidu osam ženskih činč konektora preko kojih se sistem povezuje sa zvučnom kartom. Postoje još i dva izlaza preko kojih se mogu povezati još četiri zvučnika, za koje je poželjno da budu aktivni, jer na tim izlazima nemate kontolu jačine zvuka. Na kontrolnoj tabli se nalaze potenciometri za regulaciju basa, treblea, jačine tona za prednje i zadnje zvučnike kao i bas kontrola za subwoofer. Pošto konektora ima puno, samo povezivanje sistema je malo komplikovanije, ali tu je lepo upustvo koje olakšava posao i objašnjava način pozicioniranja zvučnika. Naravno, u kompletu se dobijaju svi potrebni kablovi, i oni su veoma pristojne dužine.

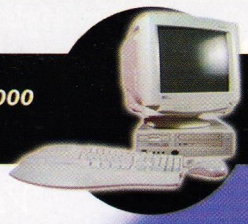
Realna snaga celog sistema iznosi 40 vati. Činjenica da proizvođač nije ni naveo P.M.P.O snagu donekle govori o kvalitetu sistema. Izlazna snaga za subwoofer je 20 vati, dok su sateliti jačine po 5 vati. Frekvetni opseg od 100Hz do 20kHz pokrivaju sateliti, dok je subwoofer zadužen za opseg od 30Hz do 300Hz. Kvalitet zvuka koji emituje ovaj sistem je na veoma visokom nivou. Zvučnici u satelitima su kvalitetni, a čak ni pri dobranom pojačavanju ne dolazi do primetnijeg izobličenja zvuka. Zahvaljući tome što je kutija subwoofer izrađena od drveta, isti daje veoma dobre rezultate, tako da bas odlično zvuči, maltene kao kod pravog bas zvučnika. Gledanje filmova sa ovim sistemom je pravo zadovoljstvo i teško se može opisati rečima - to jednostavno treba čuti. U igrama koje podržavaju 3D surround zvuk, sa dobrom 3D audio kartom (po mogućnosti sa Vortex2 čipom) zvuk je veoma čist i precizan. Može se čuti svaki šum i svaki korak, dok subwoofer sa bassreflex sistemom odlično "gruva" i stavlja vas u centar akcije, pa za igre važi isti zaključak kao i za gledanje filmova. Pri slušanju muzike, kvadrofonija daje odlične rezultate, tako da će vaše omiljene numere na ovom sistemu zvučati predivno.

Ova dva sistema zvučnika nisu iste namene ni klase. **PowerPanel 300** su klasični multimedijalni zvučnici koji mogu biti zanimljivi korisnicima koji imaju standarne zvučne karte. Mali gabarit ovog sistema će privući one koji imaju jako malo radnog prostora, a mogućnost lakog transporta (bez subwoofera) vlasnike multimedijalnih notebook računara. **Guillemot Maxi Subwoofer 4.1** je odličan surround sistem, verovatno jedan od najboljih koje se mogu naći na domaćem tržištu. Odličan je za sve kućne primene, od gledanja filmova i uživanja u igrama pa do slušanja muzike. Uz dosta veliku izlaznu snagu, sistem je moguće toliko pojačati da se komotno može koristiti za žurku a da pri toj jačini zvuka uređaj i dalje emituje zvuk viskog kvaliteta. Ako planirate nabavku nekog 3D surround sistema, **Guillemot Maxi Subwoofer 4.1** bi na vašem spisku sigurno trebalo da uđe u uži izbor.

Guillemot-a smo dobili ljubaznošću MD&Profy-a 011/444-1237
Teac-a smo dobili ljubaznošću PC Centra 011/36-19-242

VEŠTINA IZBORA !!!

NetWork



CENTRA 3000
soho

- -mb XL2000 ATX 100MHz
- -cpu INTEL Pentum II 400MHz 128kB
- -Monitor DTK 15" 556BA LR
- -AGP SiS 6326 8Mb
- -64Mb SDRAM-a PC100 7nS
- -HDD Quantum Fireball 10.2Gb LA
- -FDD 3.5" Teac
- -CD-ROM 40X Nec
- -A3D Direct Sound System
- -56K V.90 DAA fax/modem
- -PowerMAX 80/2 Teac
- -Moretec Mini Tower AT w/DSPC
- -Fast Mouse + Pad
- -Altrix DIN Tastaura

1260

CENTRA 3078
blue

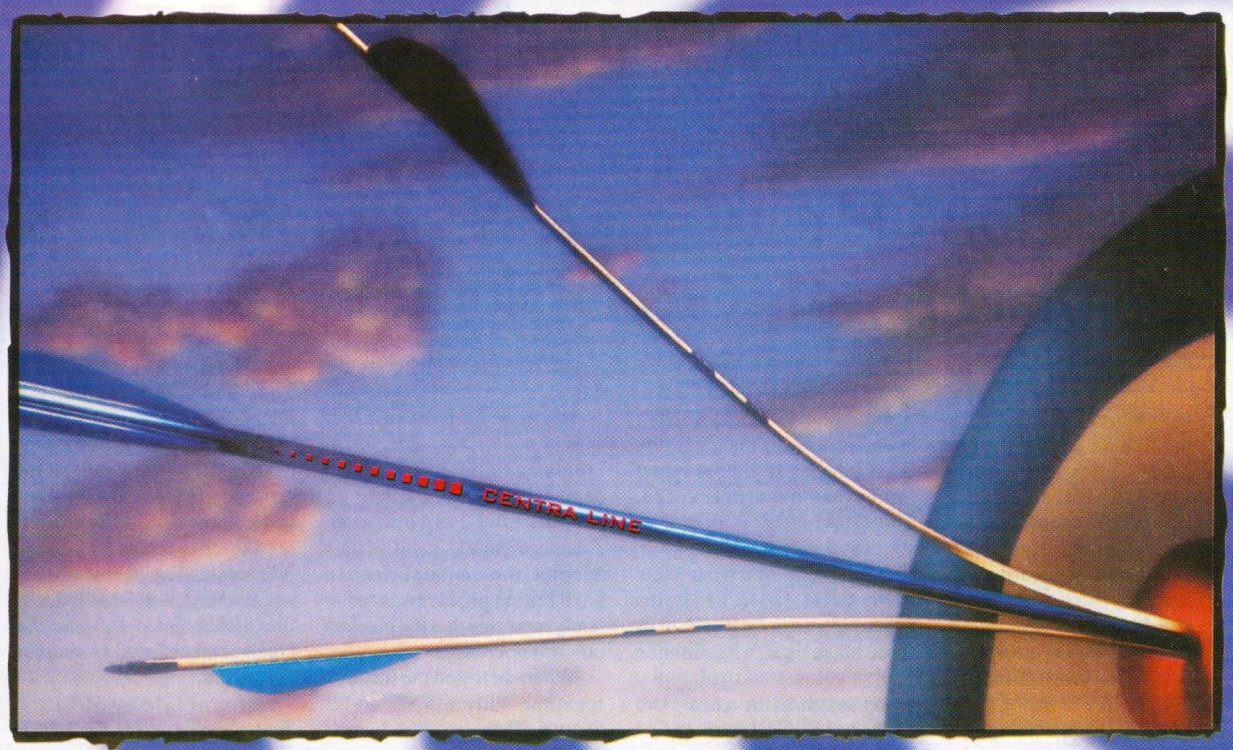
- -mb Microstar MSI-6178M
- -cpu INTEL Pentum II 400MHz 128kB
- -Monitor DTK 15" 556BA LR
- -AGP Intel 810 4-32Mb
- -64Mb SDRAM-a PC100 7nS
- -HDD Quantum Fireball 10.2Gb LA
- -FDD 3.5" Teac
- -CD-ROM 40X Teac
- -Analog Devices 3DMax
- -Motorola 56K fax/modem
- -PowerMAX 80/2 Teac
- -Transparent Midi Tower ATX w/DSPC
- -Transparent PS/2 Mouse + Pad
- -DTK Palm Rest PS/2 Tastaura

1480

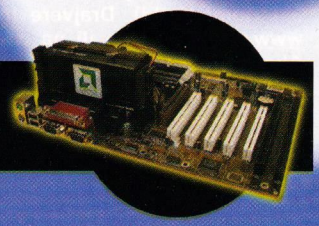
CENTRA 3063
master

- -mb Microstar BX MASTER UDMA66
- -cpu INTEL Pentum II 433MHz 128kB
- -Monitor DTK 15" 556BA LR
- -AGP nVidia TNT2 M64 16Mb
- -64Mb SDRAM-a PC100 7nS
- -HDD Quantum Fireball 10.2Gb LA
- -FDD 3.5" Teac
- -CD-ROM 40X Teac
- -Sound Blaster 16
- -PowerMAX 80/2 Teac
- -Moretec Midi Tower ATX w/DSPC
- -PS/2 Mouse + Pad
- -DTK Palm Rest PS/2 Tastaura

1680



KOMPONENTE



- -Microstar BX MASTER Ultra DMA/ATA66.....270
- -HDD Quantum Fireball 10.2Gb LA UDMA66.....285
- -HDD Quantum Fireball 13.0Gb LA UDMA66.....300
- -HDD Quantum Fireball 17.3Gb LA UDMA66.....350
- -HDD Quantum Fireball 20.5Gb LA UDMA66.....390
- -Teac PowerMAX 500/2.....130
- -Teac PowerPANEL 300/2.....160
- -Sound Blaster AWE 128.....60
- -Monitor DTK 15" 556BA LR MPRII.....320
- -Monitor DTK 15" 570KA LR MPRII TCO95.....340
- -Monitor DTK 17" 770KAT LR MPRII TCO95.....520
- -Monitor DTK 19" 970KAT LR MPRII TCO95.....790
- -Lucent 56K hardware.....70
- -Motorola 56K software.....50

ProComputerCentar

11000 Beograd,Durmitorska 16

tel./fax:36-19-242;36-19-243;64-64-14

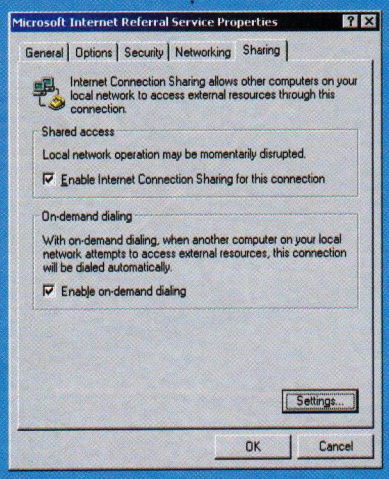
HTTP://WWW.PCCENTAR.COM

Windows 2000 Profesional

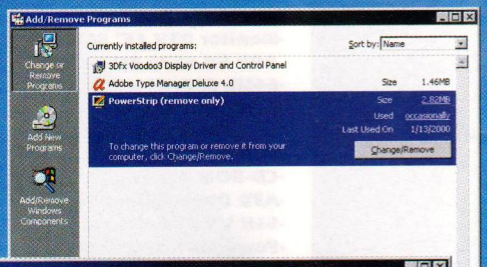
Vladimir Dimitrijević

Najnovija verzija epskog *Windowsa* trebalo bi da se pojavi na policama svih prodavaca softvera u svetu 17. februara. U međuvremenu se već od 15. januara najnovija verzija *Windowsa* marljivo prebacuje na pleksiglasno-srebrnaste nosače podataka poznatije pod imenom CD. Da je ova zemlja neverovatna pokazuje i činjenica da je development verzija *Windowsa 2000* stigla do nas već 17 januara. To je finalna verzija kojoj fale drajveri koji će se standardno naći u punoj verziji. Iz čiste radoznalosti i mazohističkih pobuda instalirali smo ovu verziju na sve redakcijske mašine manje - više uspešno.

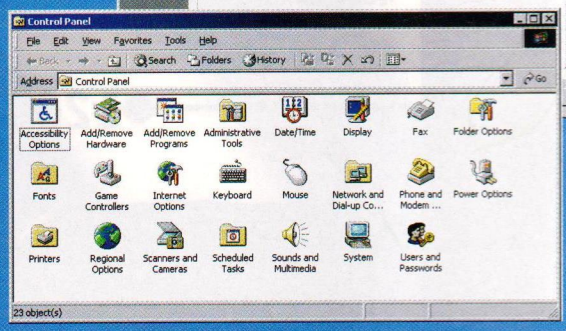
Na dva računara instalacija je prošla bezbolno, uz potpuno očuvanje funkcionalnosti prethodno instaliranog *Windowsa 98*. Naravno postoji opcija i za UpGrade *Win98* na *Win2000* ali smo iz čisto humanih razloga pristupili odvojenoj instalaciji. Na trećoj redakcijskoj mašini bilo je malo više problema. Kao prvo, nije postojao drajver za HighPoint DMA66 kontroler pa smo bili prinuđeni da se poslužimo najnovijim drajverom za *NT 4.0*. Nakon kopiranja instalacionih fajlova i prvog podizanja *Win2000* došlo je do čudne pojave koja je rezultirala zaglavljivanjem *Windowsa 2000* i trajnim oštećenjem svih fajlova na svim particijama posle čega je usledilo formatiranje dotičnih particija. Poučeni iskustvom prebacili smo hard disk na DMA33 (standardni) kontroler i posle uspešne instalacije *Windowsa 2000* vratili smo hard disk na DMA66. Posle toga, sve je proradilo bez problema, barem što se tiče funkcionisanja *Windowsa 2000*.



Posle toga, usledilo je mučno traženje drajvera za grafičku karticu koji će omogućiti funkcionisanje OpenGL, Direct3D ili GLIDE aplikacija u *Windowsu 2000* (Quake 3 i HomeWorld). Drajvere možete naći na www.windriver.com ili na www.betaos.com. Ako ih nema tu, počnite da brinete, barem do izlaska pune oficijelne verzije. Za sada je u većini slučajeva moguće naći kakve - takve drajvere koji će obavljati funkciju, sa napomenom da je za sada nemoguće podešavati gamu za OpenGl i Direct3D a bogami i GLIDE. Ako ništa drugo za utehu može da vam služi činjenica da je u ovaj *Windows* integrisan DirectX 7 tako da će većina aplikacija (igre?) koje koriste ovaj API raditi bez većih problema.



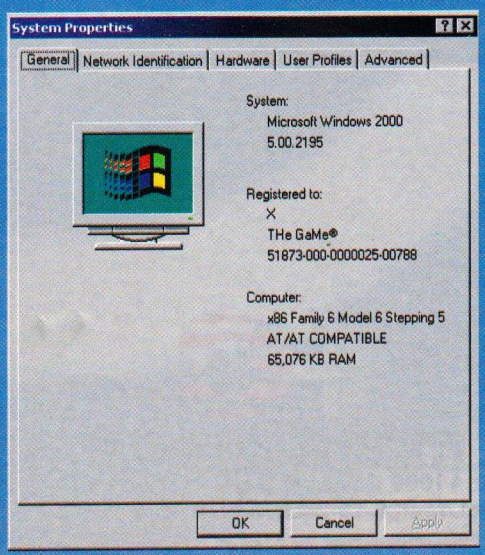
OK, instalirali ste *Windows 2000* i otvarate Start meni ... i ... sledi pitanje: a šta je ovde novo? Dobro malo su ikonice za neke programe ispomerane (*Windows Explorer* je u Programs/Accessories kao i Command (DOS) Prompt). Ako ste već počeli sa istraživanjem Start menija svratite do Programs/ Accessories/ Accessibility gde ćete naći simpatičnu aplikaciju koja izgovara ono što vi radite. Čisto radoznalosti radi pokrenite i CD Player koji je ovaj put u novom ruhu. Nemojte nikako zaobići podešavanje efekata u *Display Properties*, kao i izučavanje senke ispod kursora (koja je 3D akcelerisana) koju možete i da izključite u mouse sekciji u Control Panelu.



I eto, videli ste šta ima novo. Barem kada je šminka u pitanju. Ispod ove ponovo ispolirane karoserije već pomalo zaboravljenog *Windowsa 95* nalazi se u suštini *Windows NT 5*. Operativni sistem *Windows 2000* je u suštini fuzija *Windowsa 98* i *Windowsa NT 4*. Pre svega, prisutan je potpuni Plug&Play koji radi bez greške. Instaliraće se drajveri za sve što je prepoznato i funkcionisaće, možda ne sa svim opcijama koje su vam na raspolaganju bile u *Windowsu 98* ali će i to biti ispravljeno download-om odgovarajućih drajvera. U svakom slučaju, instalacija i deinstalacija device-ova je laka kao i u *Windowsu 98*.

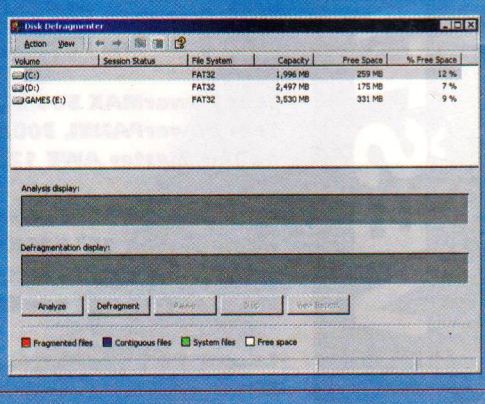
Mrežna podrška je standardno jaka, što podrazumeva rigoroznu kontrolu korisnika, prava pristupa, a što verovatno interesuje većinu vas, Dial-Up funkcioniše fenomenalno. Pored toga, podržan je i shareing dial-upa. Pristup diskovima je poboljšan u odnosu na *Windows 98*. Ukoliko se odlučite za konvertovanje particija na NTFS moći ćete da vidite *Windows 2000* u punoj snazi. Najlepše od svega je to što i posle instalacije *Windowsa 2000* možete da FAT particiju konvertujete u NTFS očas posla. Kada smo kod diskova, moram da napomenem da je konačno u sam *Windows 2000* integrisan i Disk Defragmenter tako da nema potrebe za downloadom DisKeepera. Još jedna komponenta koja je falila *Windowsu NT 4*, a ovaj put je integrisana, je podrška za faxove.

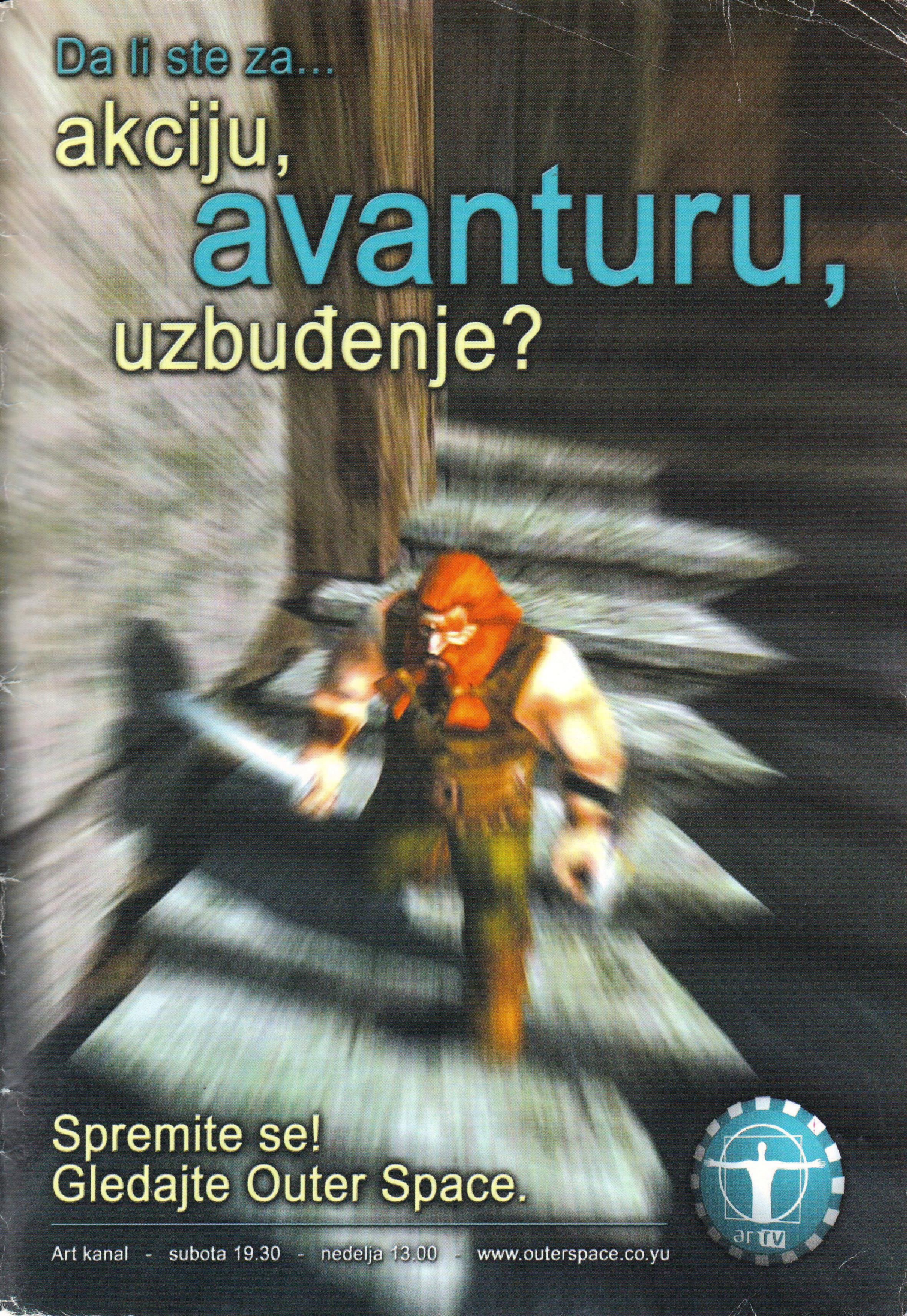
Uz *Windows 2000* dobijate i *Internet Explorer 5.0* zajedno sa pripadajućim *OutLook Expressom*. Podrška fontovima je potpuna (konačno), uključujući i podršku za PostScript fontove. Tu je i UniCode raspored sa fontovima, kojih, istina, nema baš mnogo, ali bitno je da radi. Sekcija za Add/Remove Programs je mnogo informativnija nego ranije.



Novi *Windows 2000* zahteva za instalaciju 600 MB slobodnog prostora na hard disku, i preporučljivo je da posedujete i 128 MB RAM-a, mada i na 64 radi sasvim OK. I pored toga programi rade istom brzinom, što se odnosi i na igre. Učitavanje samog *Windowsa 2000* je kao i kod *Windowsa 98*. Jedini problem je ShutDown-ovanje koje ne radi na ATX, već morate da ga odradite ručno. Takođe, nećete morati da se posle svakog džaranja po device-ovima ili nečem trećem (mrežnim protokolima) restartujete.

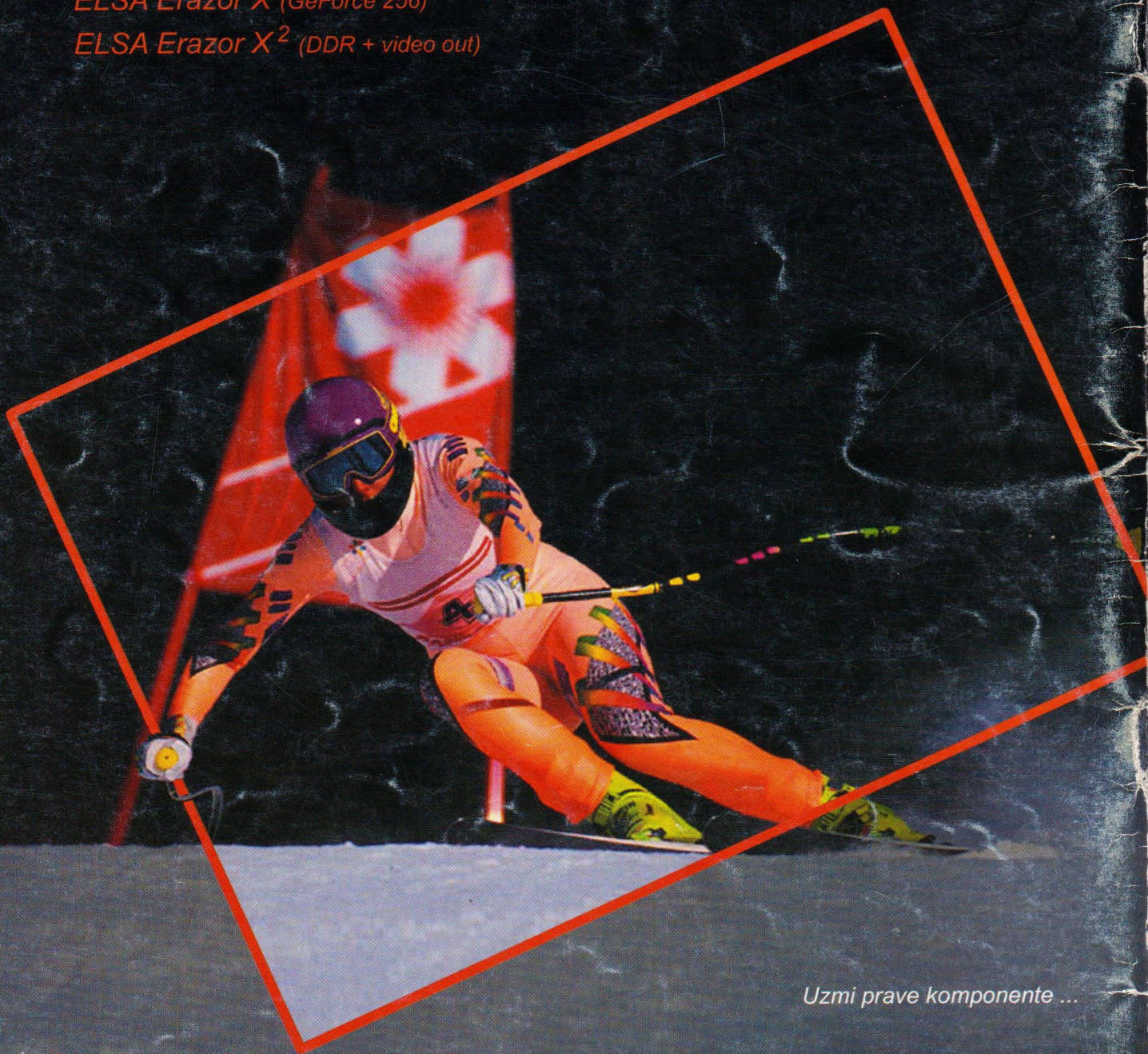
I na kraju najbitnije pitanje - stabilnost. Ovo je definitivno jedan od najžilavijih operativnih sistema koji su se pojavili u poslednje vreme. Svašta smo mu radili. Instalirali drajvere iz starog *Windowsa*, iz starog *NT-a*, prepravljaji INF fajlove iz instalacija drajvera ne bi li ih instalirali, ubijali task za network properties dok smo šetali po lokalnoj mreži, ubacivali opengl32.dll iz *Windowsa 98* (i, što je najsmešnije, radi), resetovali "na divlje", brisali grafičku karticu iz device managera i pokretali Quake 3, zamenjivali sistemske fajlove odgovarajućim iz *Windowsa 98* (nakon čega nas je *Windows 2000* ljubazno zamolio da mu dopustimo da vrati originalne fajlove, uz mogućnost da nastavimo rad sa iskopiranim), ubacivali standardne TTF fontove, pokretali sve i svašta, gnječili, mučili i ... uhhh ... *Windows 2000* je sve to preživeo i radio besprekorno. Na kraju, *Windows 2000* se polako ali sigurno ukorenjuje na našim hard-disk-ovima.




Da li ste za...
akciju,
avanturu,
uzbuđenje?
Spremite se!
Gledajte Outer Space.
Art kanal - subota 19.30 - nedelja 13.00 - www.outerspace.co.yu
art tv

Da li si spreman da poletiš?

ELSA Erazor III Pro *(Ultra)*
ELSA Erazor III Pro ViVo *(Video In & Out)*
ELSA Erazor X *(GeForce 256)*
ELSA Erazor X^2 *(DDR + video out)*



Uzmi prave komponente ...

ELSA miro DIAMOND MULTIMEDIA matrox

List Computers
www.list.co.yu
Beograd, (011) 306.55.60